

**ANALISIS ASPEK *FRAMING*  
SEBAGAI PENGUAT KONFLIK  
DALAM FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS***

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Oleh  
**EKO PRABOWO**  
**NIM. 09148106**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**ANALISIS ASPEK *FRAMING*  
SEBAGAI PENGUAT KONFLIK  
DALAM FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS***

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Televisi dan Film  
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh  
**EKO PRABOWO**  
**NIM. 09148106**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**ANALISIS ASPEK *FRAMING*  
SEBAGAI PENGUAT KONFLIK  
DALAM FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS***

Oleh

**EKO PRABOWO**

**NIM. 09148106**

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
pada tanggal 26 Januari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : N.R. Ardi Candra D.A., S.Sn., M.Sn. ....

Penguji Bidang : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. ....

Penguji/Pembimbing : Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. ....

Sekretaris Penguji : I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng. ....

Skripsi ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 1 Februari 2018  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**

**NIP. 197207082003121001**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eko Prabowo

NIM : 09148106

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul:

ANALISIS ASPEK *FRAMING* SEBAGAI PENGUAT KONFLIK

DALAM FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS*

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 29 Januari 2018

Yang menyatakan,



**Eko Prabowo**

**NIM. 09148106**



## MOTTO

Ada sebuah cara untuk melakukan lebih baik, lakukanlah!  
(*Thomas A. Edison*)

Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman.  
(*Albert Einstein*)



## **PERSEMBAHAN**



**Kupersembahkan**

Keluarga besar Kromo Pawiro

Semua yang mendukungku,

Masa depanku.

## ABSTRAK

**ANALISIS ASPEK *FRAMING* SEBAGAI PENGUAT KONFLIK DALAM FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS*, (Eko Prabowo, hal i-161, 2018), Tugas Akhir Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Seni Media Rekam, Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Dramatisasi konflik dalam naratif film aksi tidak terlepas dari sinematografi di dalam unsur sinematik, sehingga unsur sinematik dan naratif akan saling berhubungan. Sinematografi memiliki beberapa aspek, salah satunya adalah aspek *framing*. Terdapat beberapa unsur pada aspek *framing* yang dinilai berpengaruh pada efek dramatisasi cerita film aksi. Film *Pendekar Tongkat Emas* merupakan sebuah film laga klasik yang menyuguhkan adegan laga dalam balutan sinematografi syarat makna. Penelitian ini mendeskripsikan tentang peran aspek *framing* yang meliputi komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera dalam menguatkan konflik utama pada film *Pendekar Tongkat Emas*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk *shot* atau rangkaian *shot*. Data tersebut kemudian dianalisa dalam bentuk narasi berdasarkan komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera untuk mengetahui makna tertentu sehingga mampu menguatkan konflik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah, penerapan komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera mempunyai makna dan tujuan tersendiri pada setiap konflik. Terdapat perbedaan pada penerapan aspek *framing* dalam menguatkan konflik ketika adegan pertarungan dan percakapan. Unsur *framing* yang paling sering digunakan adalah komposisi dinamik, sudut pandang subjektif tak langsung serta pergerakan kamera *tracking*.

Kata kunci : Aspek *Framing*, Konflik, Film.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Skripsi “Analisis Aspek *Framing* sebagai Penguat Konflik dalam Film *Pendekar Tongkat Emas*” dapat terselesaikan guna memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Seni.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Demi menyempurnakan ini, penulis membutuhkan dukungan dan kritik yang bersifat membangun. Terlepas dari banyaknya kekurangan, skripsi ini tidak hanya melibatkan penulis seorang saja. Banyak pihak terlibat dalam penulisan dan pertukaran pikiran hingga skripsi ini selesai. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing yang membantu dari awal hingga akhir skripsi.
2. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Televisi dan Film.
3. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam.
4. NRA. Candra DA. S.Sn., M.Sn., I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng. S. Andre Triadi Putra S.Sn., M.Sn.
5. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
6. Ibuku Darmi dan almarhum bapak Prihatin tercinta yang telah bersabar membesarkan penulis dengan segenap cinta kasih. Tak ada kata yang

bisa menggambarkan untuk semua dukungan yang telah engkau curahkan.

7. Archieva, Bertha, Langgeng, Bagas, dan Gilang yang telah menjadi tempat untuk bertukar pikir selama proses skripsi ini berlangsung.
8. Teman-teman Prodi Televisi dan Film yang telah berjuang bersama, khususnya angkatan 2009.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu, membantu dalam penyelesaian skripsi.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan rahmat dan hidayah dari Allah S.W.T. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.

Surakarta, 27 Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

Pengesahan.....	ii
Pernyataan .....	iii
Motto.....	iv
Persembahan .....	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Bagan .....	xviii
Daftar Tabel .....	xix
Daftar Lampiran.....	xx

## BAB I

<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	5
F. Kerangka Konseptual .....	9
1. Konflik.....	9
2. Aspek <i>Framing</i> .....	10
a. Komposisi .....	12
1) Komposisi Simetrik .....	12
2) Komposisi Dinamik .....	13
b. Sudut Pandang .....	17
1) Sudut pandang objektif .....	18
2) Sudut pandang subjektif.....	18
3) Sudut pandang subjektif-interpretatif .....	19
4) Sudut pandang subjektif tak langsung .....	19



c. Pergerakan Kamera .....	19
1) <i>Pan</i> .....	20
2) <i>Tilt</i> .....	21
3) <i>Tracking</i> .....	21
4) <i>Craneshot</i> .....	21
G. Metode Penelitian .....	22
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	22
2. Subjek Penelitian .....	22
3. Sumber Data .....	23
4. Teknik Pengumpulan Data .....	23
5. Analisis Data.....	24
H. Sistematika Penulisan Laporan.....	30

## **BAB II**

<b>FILM PENDEKAR TONGKAT EMAS</b> .....	32
A. Deskripsi Film <i>Pendekar Tongkat Emas</i> .....	32
B. Tokoh dalam Film <i>Pendekar Tongkat Emas</i> .....	36
1. Dara.....	36
2. Elang .....	37
3. Biru .....	38
4. Gerhana.....	39
5. Cempaka .....	39
6. Angin .....	40
7. Ketua Dewan Bumi Persilatan.....	41
8. Ketua Padepokan Sayap Merah .....	41
9. Ketua Padepokan Tongkat Emas .....	42
10. Cempaka Muda .....	43
11. Naga Putih .....	43
12. Anak Biru dan Gerhana .....	44
C. Struktur Dramatik Film <i>Pendekar Tongkat Emas</i> .....	44
1. Babak I.....	44

2. Babak II .....	45
3. Babak III .....	47
D. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Konflik .....	48
1. Konflik Satu.....	51
2. Konflik Dua .....	51
3. Konflik Tiga.....	52
4. Konflik Empat .....	52
5. Konflik Lima .....	52
6. Konflik Enam.....	53
7. Konflik Tujuh .....	54
8. Konflik Delapan.....	54
9. Konflik Sembilan.....	55
10. Konflik Sepuluh.....	55

### **BAB III**

#### **ASPEK *FRAMING* SEBAGAI PENGUAT KONFLIK**

<b>FILM <i>PENDEKAR TONGKAT EMAS</i></b> .....	57
A. Identifikasi Aspek <i>Framing</i> sebagai Penguat Konflik Film.....	57
1. <i>Scene</i> 13 .....	57
2. <i>Scene</i> 16 .....	64
3. <i>Scene</i> 17 .....	71
4. <i>Scene</i> 18 .....	77
5. <i>Scene</i> 19 .....	81
6. <i>Scene</i> 20 .....	83
7. <i>Scene</i> 32 .....	86
8. <i>Scene</i> 33 .....	89
9. <i>Scene</i> 34 .....	91
10. <i>Scene</i> 35 .....	93
11. <i>Scene</i> 36 .....	97
12. <i>Scene</i> 37 .....	100
13. <i>Scene</i> 38 .....	102

14. <i>Scene</i> 39 .....	104
15. <i>Scene</i> 42 .....	107
16. <i>Scene</i> 43 .....	110
17. <i>Scene</i> 44 .....	112
18. <i>Scene</i> 45 .....	115
19. <i>Scene</i> 46 .....	117
20. <i>Scene</i> 50 .....	120
21. <i>Scene</i> 62 .....	125
22. <i>Scene</i> 87 .....	128
23. <i>Scene</i> 88 .....	131
24. <i>Scene</i> 89 .....	133
25. <i>Scene</i> 90 .....	135
26. <i>Scene</i> 91 .....	142
B. Pengelompokan Jenis Konflik, Aspek <i>Framing</i> dan Fungsinya .....	149
1. Jenis Konflik dan Komposisi .....	149
2. Sudut Pandang .....	151
3. Pergerakan Kamera .....	154
<b>BAB IV</b>	
<b>PENUTUP</b> .....	156
A. Kesimpulan .....	156
B. Saran .....	158
<b>DAFTAR ACUAN</b> .....	160
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komposisi simetrik pada bangunan .....	13
Gambar 2. Komposisi simetrik pada objek .....	13
Gambar 3. Teori <i>Rule of Thirds</i> .....	14
Gambar 4. Aplikasi <i>Rule of Thirds</i> .....	14
Gambar 5. <i>Lead space</i> .....	14
Gambar 6. <i>Nose room</i> .....	15
Gambar 7. Poster film <i>Pendekar Tongkat Emas</i> .....	35
Gambar 8. Dara .....	36
Gambar 9. Elang .....	37
Gambar 10. Biru .....	38
Gambar 11. Gerhana .....	39
Gambar 12. Cempaka .....	39
Gambar 13. Angin .....	40
Gambar 14. Ketua Dewan Silat .....	41
Gambar 15. Ketua Padepokan Sayap Merah .....	41
Gambar 16. Ketua Padepokan Tongkat Emas .....	42
Gambar 17. Cempaka Muda .....	43
Gambar 18. Naga Putih .....	43
Gambar 19. Anak Biru dan Gerhana .....	44
Gambar 20. Grafik dramatik struktur tiga babak .....	50
Gambar 21. Grafik pembagian <i>scene</i> setiap konflik .....	56
Gambar 22. Komposisi simetrik <i>scene</i> 13 .....	58
Gambar 23. Komposisi dinamik <i>scene</i> 13 .....	59
Gambar 24. Sudut pandang subjektif-interpretatif <i>scene</i> 13 .....	60
Gambar 25. Sudut pandang subjektif tak langsung 1 <i>scene</i> 13 .....	61
Gambar 26. Sudut pandang subjektif tak langsung 2 <i>scene</i> 13 .....	62
Gambar 27. Sudut pandang subjektif tak langsung 3 <i>scene</i> 13 .....	62
Gambar 28. <i>Pan left scene</i> 13 .....	63
Gambar 29. <i>Track in scene</i> 13 .....	64

Gambar 30. Komposisi simetrik <i>scene</i> 16.....	65
Gambar 31. Komposisi dinamik <i>scene</i> 16 .....	66
Gambar 32. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 16.....	67
Gambar 33. Sudut pandang subjektif-interpretatif <i>scene</i> 16.....	68
Gambar 34. <i>Track in scene</i> 16.....	69
Gambar 35. <i>Track out scene</i> 16 .....	70
Gambar 36. <i>Pan right scene</i> 16.....	70
Gambar 37. Komposisi simetrik <i>scene</i> 17.....	71
Gambar 38. Komposisi dinamik <i>scene</i> 17 .....	72
Gambar 39. Sudut pandang subjektif-interpretatif 1 <i>scene</i> 17 .....	73
Gambar 40. Sudut pandang subjektif-interpretatif 2 <i>scene</i> 17 .....	74
Gambar 41. Sudut pandang subjektif <i>scene</i> 17 .....	74
Gambar 42. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 17.....	75
Gambar 43. <i>Track right scene</i> 17 .....	76
Gambar 44. <i>Tilt down scene</i> 17.....	76
Gambar 45. Komposisi dinamik <i>scene</i> 18 .....	77
Gambar 46. Komposisi simetrik <i>scene</i> 18.....	78
Gambar 47. Sudut pandang subjektif 1 <i>scene</i> 18 .....	79
Gambar 48. Sudut pandang subjektif 2 <i>scene</i> 18 .....	79
Gambar 49. <i>Track out babak scene</i> 18.....	80
Gambar 50. Komposisi dinamik <i>scene</i> 19 .....	81
Gambar 51. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 19.....	82
Gambar 52. <i>Tilt up scene</i> 19 .....	83
Gambar 53. Komposisi simetrik <i>scene</i> 20.....	84
Gambar 54. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 20.....	85
Gambar 55. <i>Pan left scene</i> 20 .....	86
Gambar 56. Komposisi dinamik <i>scene</i> 32 .....	87
Gambar 57. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 32.....	88
Gambar 58. <i>Track in scene</i> 32.....	88
Gambar 59. Komposisi simetrik <i>scene</i> 33.....	89

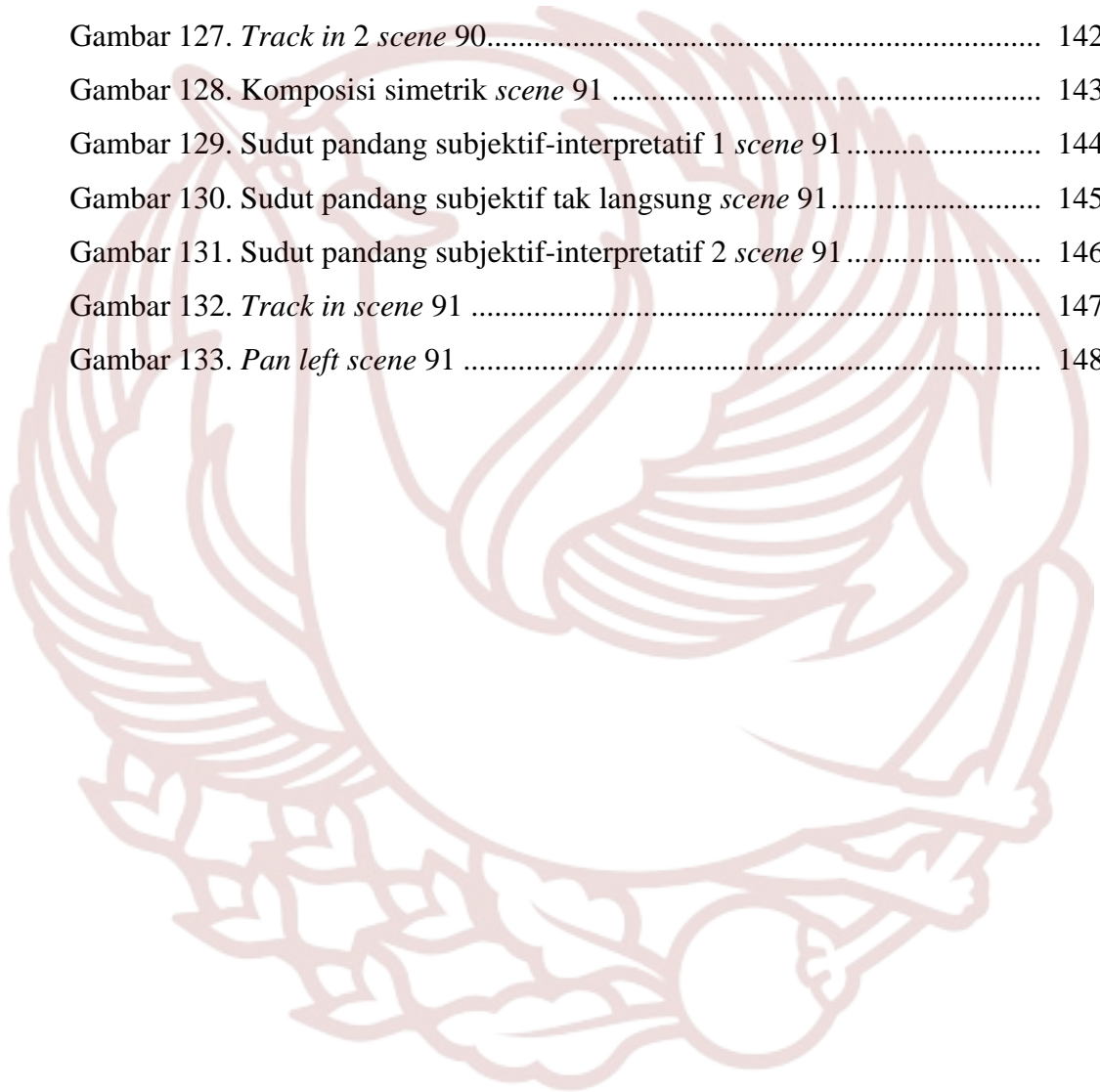


Gambar 60. Sudut pandang subjektif <i>scene</i> 33 .....	90
Gambar 61. <i>Track in scene</i> 33.....	90
Gambar 62. Komposisi dinamik <i>scene</i> 34 .....	91
Gambar 63. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 34.....	92
Gambar 64. <i>Tilt up scene</i> 34 .....	92
Gambar 65. Komposisi dinamik <i>scene</i> 35 .....	93
Gambar 66. Komposisi simetrik <i>scene</i> 35.....	95
Gambar 67. Sudut pandang subjektif 1 <i>scene</i> 35 .....	96
Gambar 68. Sudut pandang subjektif 2 <i>scene</i> 35 .....	96
Gambar 69. <i>Track in scene</i> 35.....	97
Gambar 70. Komposisi dinamik <i>scene</i> 36 .....	98
Gambar 71. Sudut pandang subjektif <i>scene</i> 36 .....	99
Gambar 72. <i>Pan right scene</i> 36.....	99
Gambar 73. Komposisi dinamik <i>scene</i> 37 .....	100
Gambar 74. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 37.....	101
Gambar 75. <i>Pan left scene</i> 37 .....	101
Gambar 76 Komposisi simetrik <i>scene</i> 38.....	102
Gambar 77. Komposisi dinamik <i>scene</i> 38 .....	102
Gambar 78. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 38.....	103
Gambar 79. <i>Tilt up scene</i> 38 .....	104
Gambar 80. Komposisi dinamik <i>scene</i> 39 .....	105
Gambar 81. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 39.....	105
Gambar 82. Sudut pandang subjektif-interpretatif <i>scene</i> 39.....	106
Gambar 83. <i>Tilt up scene</i> 39 .....	107
Gambar 84. Komposisi simetrik <i>scene</i> 42.....	108
Gambar 85. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 42.....	108
Gambar 86. <i>Tilt down scene</i> 42.....	109
Gambar 87. <i>Track in scene</i> 42.....	109
Gambar 88. Komposisi dinamik <i>scene</i> 43 .....	110
Gambar 89. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 43.....	111
Gambar 90. <i>Pan right scene</i> 43.....	111



Gambar 91. Komposisi simetrik <i>scene</i> 44.....	112
Gambar 92. Komposisi dinamik <i>scene</i> 44 .....	113
Gambar 93. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 44.....	113
Gambar 94. <i>Tracking scene</i> 44.....	114
Gambar 95. Komposisi dinamik <i>scene</i> 45 .....	115
Gambar 96. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 45.....	116
Gambar 97. <i>Pan right scene</i> 45.....	116
Gambar 98. Komposisi dinamik <i>scene</i> 46 .....	117
Gambar 99. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 46.....	118
Gambar 100. Sudut pandang subjektif interpretatif <i>scene</i> 46 .....	119
Gambar 101. <i>Track in scene</i> 46 .....	120
Gambar 102. Komposisi dinamik <i>scene</i> 50 .....	121
Gambar 103. Sudut pandang subjektif <i>scene</i> 50 .....	122
Gambar 104. Sudut pandang subjektif-interpretatif <i>scene</i> 50.....	123
Gambar 105. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 50.....	123
Gambar 106. <i>Track in scene</i> 50 .....	124
Gambar 107. Komposisi dinamik <i>scene</i> 62 .....	125
Gambar 108. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 62.....	126
Gambar 109. <i>Pan left scene</i> 62 .....	126
Gambar 110. <i>Track out scene</i> 62.....	127
Gambar 111. Komposisi dinamik <i>scene</i> 87 .....	128
Gambar 112. Sudut pandang objektif <i>scene</i> 87.....	129
Gambar 113. <i>Track in scene</i> 87 .....	130
Gambar 114. Komposisi dinamik <i>scene</i> 88 .....	131
Gambar 115. Sudut pandang subjektif-interpretatif <i>scene</i> 88.....	132
Gambar 116. <i>Track right scene</i> 88.....	133
Gambar 117. Komposisi dinamik <i>scene</i> 89 .....	134
Gambar 118. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 89.....	134
Gambar 119. <i>Track right scene</i> 89.....	135
Gambar 120. Komposisi dinamik <i>scene</i> 90 .....	136
Gambar 121. Komposisi simetrik <i>scene</i> 90 .....	137

Gambar 122. Sudut pandang subjektif tak langsung 1 <i>scene</i> 90.....	138
Gambar 123. Sudut pandang subjektif tak langsung 2 <i>scene</i> 90.....	139
Gambar 124. Sudut pandang subjektif <i>scene</i> 90 .....	140
Gambar 125. <i>Track out scene</i> 90.....	140
Gambar 126. <i>Track in</i> 1 <i>scene</i> 90.....	141
Gambar 127. <i>Track in</i> 2 <i>scene</i> 90.....	142
Gambar 128. Komposisi simetrik <i>scene</i> 91 .....	143
Gambar 129. Sudut pandang subjektif-interpretatif 1 <i>scene</i> 91 .....	144
Gambar 130. Sudut pandang subjektif tak langsung <i>scene</i> 91.....	145
Gambar 131. Sudut pandang subjektif-interpretatif 2 <i>scene</i> 91 .....	146
Gambar 132. <i>Track in scene</i> 91 .....	147
Gambar 133. <i>Pan left scene</i> 91 .....	148



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema Analisis Data: Model Alir .....	25
Bagan 2. Skema penelitian model alir pada film <i>Pendekar Tongkat Emas</i> .....	29



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis Konflik, Komposisi dan Fungsinya .....	149
Tabel 2. Sudut Pandang dan Fungsinya .....	151
Tabel 3. Pergerakan Kamera dan Fungsinya.....	154



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pembagian *Scene* film *Pendekar Tongkat Emas*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film secara umum bisa dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental.<sup>1</sup> Ketiga jenis film tersebut berbeda berdasarkan cara bertutur. Film fiksi mempunyai banyak genre, diantaranya drama, aksi, dan horor. Sejak awal perkembangan film di Indonesia, genre film aksi banyak muncul di antara genre film fiksi lainnya. Genre aksi Indonesia dihadirkan berbeda dengan film aksi Amerika yang menyuguhkan adegan baku tembak. Kebudayaan seni bela diri yang ada di Indonesia diangkat menjadi temanya. Salah satu kebudayaan seni bela diri khas Indonesia adalah silat.

Silat klasik atau yang biasa disebut film laga klasik ini begitu populer di kalangan masyarakat Indonesia. Bahkan film bisu pertama Indonesia tahun 1926, adalah sebuah film laga berjudul *Lotoeng Kasaroeng* yang disutradarai oleh dua orang berkebangsaan Belanda, G. Kruger dan L. Heuveldorp.<sup>2</sup> Hingga tahun-tahun berikutnya ketika film terus mengalami perkembangan, film laga klasik masih menjadi primadona. Beberapa film aksi tersebut antara lain *Si Buta dari Gua Hantu* (1970), *Misteri di Borobudur* (1971), *Pendekar Liar* (1982), *Panji Tengkorak* dan *Jaka Umbaran* (1983), *Si Buta Lawan Jaka Sembung* (1983) dan film lama yang cukup populer yaitu *Gundala Putra Petir* (1981).<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, 2008, Jogjakarta: Homerian Pustaka, 5.

<sup>2</sup> Abasinema, Memanggil Pendekar Turun Gunung, <http://www.abasinema.ac.id/memanggil-pendekar-turun-gunung/feed/>, diakses tanggal 19-11-2015, Jam 20.00 WIB.

<sup>3</sup> Abasinema, Memanggil Pendekar Turun Gunung.



Rentang masa 1987-1992, ketika industri perfilman sedang lesu akibat krisis ekonomi, para pendekar masih cukup perkasa beraksi. Tercatat dari 558 judul film, 171 judul berupa film laga, termasuk silat. Selebihnya adalah 167 film drama, 74 komedi, 59 remaja, 44 horor, 10 epik sejarah, dan 3 anak-anak. Bahkan, serial laga *Saur Sepuh I-IV* karya sutradara Imam Tantowi tercatat sebagai film paling laris.<sup>4</sup> Film fiksi aksi telah menjadi pilihan masyarakat Indonesia di antara genre film fiksi lain.

Ketika memasuki tahun 2000-an, beberapa film aksi yang berlatarkan budaya Indonesia masih diproduksi. Sentuhan budaya yang disajikan telah dikemas secara modern dan mengikuti perkembangan zaman. Beberapa film aksi yang cukup terkenal di dalam negeri yaitu *Merah Putih*, *Serigala Terakhir* dan *Merantau Warrior* (2009), *The Raid* (2011), *Java Heat* (2013), serta *The Raid 2* (2014). Bahkan film *Merantau*, *The Raid*, dan *The Raid 2* mendapat beberapa penghargaan hingga di kancah internasional.<sup>5</sup> Pencapaian ini menunjukkan film aksi Indonesia mampu bersaing di ajang penghargaan internasional.

Alasan utama film fiksi aksi memiliki banyak penggemar karena menyuguhkan adegan-adegan pertarungan dengan tempo yang cepat. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi. Film fiksi aksi tidak hanya bertumpu pada adegan pertarungan saja, namun juga harus dibalut dengan alur cerita yang penuh dramatisasi.

Dramatisasi konflik dalam naratif film aksi tidaklah terlepas dari sinematografi di dalam unsur sinematik, maka unsur sinematik dan naratif akan saling berhubungan. Adegan aksi dalam cerita tidak akan menarik secara

---

<sup>4</sup> Abasinema, *Memanggil Pendekar Turun Gunung*.

<sup>5</sup> Inilah 15 Film Indonesia Paling dicari di Situs Imdb, <http://lifestyle.bisnis.com/read/20160313/254/527598/inilah-15-film-indonesia-paling-dicari-di-situs-imdb-as>, diakses tanggal 1-04-2016, jam 19.00 WIB.

emosional jika tidak diimbangi oleh visualisasi yang baik pula. Biasanya, dalam film aksi ketika sebuah alur cerita mendekati konflik, maka pergantian gambar akan dihadirkan dengan tempo yang lebih cepat dengan komposisi gambar dihadirkan lebih beragam.

Aspek *framing* merupakan unsur sinematografi yang penting dalam memvisualisasikan naratif film. *Framing* adalah pembatasan gambar oleh kamera.<sup>6</sup> Melihat film berbeda dengan melihat teater, karena kamera mampu menggunakan jarak yang dekat untuk memperlihatkan emosi karakter atau memperlihatkan objek tertentu secara detail. Pada aspek *framing* terdapat beberapa unsur yang dinilai berpengaruh pada efek dramatisasi cerita film aksi. Unsur-unsur *framing* tersebut diantaranya bentuk dan dimensi *frame*, *angle* dan ukuran gambar, pergerakan kamera, kamera subjektif (*POV shot*), serta komposisi.<sup>7</sup> Tanpa adanya aspek *framing*, sebuah film aksi tidak akan dapat memunculkan ketegangan pada bagian konflik cerita. Adegan perkelahian dalam film aksi selain membutuhkan perpindahan gambar yang cepat, juga harus diimbangi dengan aspek *framing*, karena dapat menggugah emosi penonton.

Berangkat dari referensi komik silat Indonesia tahun 1960-an, sutradara Ifa Isfansyah memproduksi sebuah film laga klasik dengan latar belakang budaya Nusa Tenggara Barat berjudul *Pendekar Tongkat Emas*. Film ini sekaligus menjadi angin segar bagi perfilman Indonesia, karena aksi yang dihadirkan berbeda dengan beberapa film produksi tahun 2000-an yang telah menghadirkan modernisasi.

---

<sup>6</sup> Himawan Pratista, 2008:100.

<sup>7</sup> Himawan Pratista, 2008:100.

Film *Pendekar Tongkat Emas* karya Ifa Isfansyah rilis tahun 2015 diambil sebagai bahan kajian karena beberapa alasan; pertama aspek *framing* film *Pendekar Tongkat Emas* sangatlah berpengaruh pada pengemasan cerita, khususnya dalam menguatkan konflik yang ada di film. Konflik pada film *Pendekar Tongkat Emas* melibatkan adegan silat pertarungan antar aktor, melalui aspek *framing* dalam sinematografi inilah, adegan silat tersebut mampu meningkatkan emosi penonton.

Kedua, film ini masuk sebagai nominasi film terpuji pada Festival Film Bandung dan nominasi tata kamera terbaik pada ajang Piala Maya 2015. Selain di Indonesia, *Pendekar Tongkat Emas* juga diputar pada Fantasia International Film Festival ke-19 di Kota Montreal, Kanada.<sup>8</sup> Prestasi tersebut menunjukkan aspek *framing* dalam sinematografi film *Pendekar Tongkat Emas* mempunyai nilai lebih dalam memvisualisasikan unsur naratifnya.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka bahasan persoalan lebih dibatasi dengan mengajukan pokok rumusan masalah sebagai awal pijakan dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah tersebut adalah bagaimana aspek *framing* yang meliputi komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera menjadi penguat konflik pada film *Pendekar Tongkat Emas*?

---

<sup>8</sup> Reino Ezra, Film *Pendekar Tongkat Emas* Masuk Festival Film di Kanada, <http://www.muvi1a.com/film/artikel/film-pendekar-tongkat-emas-masuk-festival-film-di-Kanada-150508z.html>, diakses tanggal 11-11-2015, jam 15.23 WIB.

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dijelaskan tujuannya sebagai berikut:  
Mendeskripsikan aspek *framing* yang mencakup komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera dalam menguatkan konflik pada film *Pendekar Tongkat Emas*.

### **D. Manfaat penelitian**

1. Dapat mengetahui unsur *framing* dalam sinematografi yang mampu menguatkan konflik dalam film fiksi aksi.
2. Diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai studi kajian teks perfilman, bagaimana aspek *framing* mampu menguatkan konflik pada alur cerita film *Pendekar Tongkat Emas*.

### **E. Tinjauan pustaka**

Tinjauan pustaka dilakukan peneliti untuk memperoleh sumber referensi penunjang penelitian. Berdasarkan penelusuran peneliti melalui pengamatan dan studi pustaka di beberapa perpustakaan, ditemukan penelitian terdahulu yang hampir memiliki kesamaan dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini. Diantaranya adalah sebagai berikut :

Pertama, skripsi Meutia Asti Kirana yang berjudul *Analisis Unsur Sinematik Film Televisi Pahlawan Terlupakan di SCTV* (2015). Sebuah penelitian menggunakan pendekatan analisis unsur sinematik yang diterapkan dalam film televisi (FTV) berjudul *Pahlawan Terlupakan*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing unsur sinematografi telah menunjukkan



fungsi serta saling keterkaitan antara masing-masing unsur dalam membentuk kualitas film televisi. Semua unsur sinematografi tersebut ternyata memang tidak dapat dilepaskan dari unsur naratif film. Aspek fotografi, aspek *framing*, dan aspek durasi *shot* menjalankan fungsinya masing-masing sesuai dengan tuntutan narasi sehingga dapat mewujudkan kualitas film televisi *Pahlawan Terlupakan*.<sup>9</sup>

Jika ditinjau, perbedaan skripsi karya Meutia Asti Kirana yang berjudul *Analisis Unsur Sinematik Film Televisi Pahlawan Terlupakan di SCTV* (2015) dengan penelitian ini adalah tema yang diangkat memiliki perbedaan yang cukup signifikan dari penelitian di atas. Pertama, dilihat dari judul skripsi karya Meutia Asti Kirana tema yang diangkat memiliki persamaan yaitu membahas mengenai unsur sinematografi. Namun, dalam penelitian Meutia Asti Kirana menambahkan aspek fotografis dalam penelitiannya, sedangkan penelitian ini lebih fokus pada aspek *framing* yang dibatasi pada komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera. Kemudian perbedaan juga dapat dilihat dari objek penelitian yang digunakan Meutia Asti Kirana yaitu film televisi (FTV), sedangkan objek yang digunakan dalam penelitian ini berupa karya film layar lebar berjudul *Pendekar Tongkat Emas*.

Kedua, skripsi Syamsu Dhuha Firman yang berjudul *Teknik Sinematografi Dalam Melukiskan Figur KH. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)* 2014. Sebuah penelitian menggunakan pendekatan analisis unsur sinematografi yang diterapkan dalam film *Sang Pencerah*. Bahwa teknik sinematografi sangat berpengaruh terhadap gambar yang dihasilkan. Bagaimana

---

<sup>9</sup> Meutia Asti Kirana, *Analisis Unsur Sinematik Film Televisi "Pahlawan Terlupakan" di SCTV*, skripsi (Yogyakarta: Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2015).

teknik-teknik sinematografi yang digunakan memiliki tujuan dan makna tersendiri serta mempengaruhi pesan yang disampaikan. Kesan artistik dan dramatik dari setiap *tipe angle*, *level angle*, *shot size*, pergerakan kamera, komposisi, serta kesinambungan gambar yang digunakan berfungsi untuk mendukung visualisasi yang baik dan menarik. Selain itu, teknik sinematografi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sutradara. Bahwa penggambaran sosok KH. Ahmad Dahlan disampaikan melalui visualisasi dalam film *Sang Pencerah*.<sup>10</sup>

Berdasarkan temuan di atas, jika dibandingkan dengan skripsi karya Syamsu Dhuha Firman juga menggunakan pendekatan analisis teknik sinematografi, namun sinematografi dikaitkan dalam visualisasi sosok KH. Ahmad Dahlan. Sedangkan dalam penelitian ini akan meneliti bagaimana aspek *framing* dalam sinematografi yang meliputi komposisi gambar, sudut pandang, dan pergerakan kamera menjadi penguat konflik pada film. Perbedaan juga terlihat dari objek penelitian yang digunakan Syamsu Dhuha Firman yaitu film *Sang Pencerah*, sedangkan objek penelitian ini film *Pendekar Tongkat Emas*.

Dengan demikian, pendekatan yang menggunakan aspek *framing* dalam sinematografi yang dibatasi pada komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera, belum banyak ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Kemudian tidak ditemukan kesamaan yang identik dalam tema, baik dari segi permasalahan dan objek penelitian yang diangkat mengenai aspek *framing* dalam

---

<sup>10</sup> Syamsu Dhuha Firman Ridho, *Teknik Sinematografi Dalam Melukiskan Figur K.H. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)*, skripsi (Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2014).



menguatkan konflik pada film *Pendekar Tongkat Emas*, sehingga penelitian ini dinilai layak untuk diteliti lebih lanjut.

Sebagai penunjang kelancaran dan memenuhi kecukupan data yang diperlukan, maka buku dan sumber pustaka yang digunakan untuk penelitian ini antara lain:

1. *Metode Penelitian dalam Perspektif Rancangan Penelitian* karya Andi Prastowo. Isi dalam buku ini cukup dipahami pemula untuk menuliskan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Buku ini menjelaskan mengenai perbedaan penelitian kualitatif dan kuantitatif, serta memaparkan bagaimana tata cara melakukan metode penelitian kualitatif. Buku ini membantu memahami cara-cara melakukan penelitian kualitatif.
2. *Memahami Film* karya Himawan Pratista. Dalam buku ini membahas mengenai studi film sampai dengan elemen-elemen yang terkandung di dalamnya yaitu aspek naratif dan sinematik. Buku ini menjadi acuan dalam memahami aspek naratif, khususnya pada bagian konflik dan sinematografi dalam aspek sinematik. Pemahaman mengenai pola bedah unsur sinematografi dalam karya film juga disajikan dalam buku ini.
3. *Cara Membaca Film (The Art of Watching Film)* karya Joseph M. Boggs dan Dennise W. Patrie diterjemahkan oleh Drs. Asrul Sani. Buku ini merupakan literatur yang menyajikan pembahasan mengenai unsur-unsur visual dapat menguatkan unsur dramatik dalam sebuah

film. Buku ini digunakan untuk memahami sudut pandang sinematik dalam sebuah film, yang pada dasarnya ada 4 sudut pandang yang biasa digunakan dalam film, yakni sudut pandang objektif, sudut pandang subjektif, sudut pandang subjektif-interpretatif, dan sudut pandang subjektif tidak langsung.

4. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* karya H. Misbach Yusa Biran. Buku ini berisi mengenai teknik menulis skenario film. Buku ini menjadi acuan untuk dapat memahami bagaimana unsur dramatik sebuah cerita film dapat terbentuk, sehingga konflik dapat muncul.

## **F. Kerangka Konseptual**

### **1. Konflik**

Salah satu unsur dramatik dari sebuah film adalah konflik. Pengertian dari konflik adalah sumber utama sebuah cerita, baik yang dikisahkan di atas halaman tercetak, atau di atas panggung, maupun di layar putih.<sup>11</sup> Tanpa adanya konflik tidak akan ada cerita, karena tidak ada yang menjadi fokus perhatian. Menurut Elizabeth Lutter, konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik.<sup>12</sup> Jadi konflik merupakan inti dari cerita yang berisi mengenai permasalahan yang menghasilkan pertentangan untuk membuat dramatik cerita yang menarik.

---

<sup>11</sup> Joseph M. Boggs, *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*, Terjemahan oleh Asrul Sani, (Jakarta: Yayasan Citra), 1992, 64.

<sup>12</sup> Elizabeth Lutter, *Kunci Sukses Menulis Skenario*, (Jakarta: PT. Grasindo), 2005, 100.

Konflik dapat terjadi karena tujuan protagonis mendapat hambatan. Bentuk hambatan dapat berupa penghalang alami, bisa berupa kesulitan (*obstacles*), bisa juga dilakukan pihak lawan untuk menghambat.<sup>13</sup> Hambatan alami maupun kesulitan bersifat pasif, sekedar menghalang, tidak menyerang. Sedangkan hambatan yang sengaja dibuat bisa direkayasa secara aktif untuk memperbesar atau memperkecil konflik. Di setiap film memiliki berbagai konflik yang mengerucut pada sebuah konflik besar. Menurut Joseph M. Boggs, konflik dibagi menjadi dua yaitu:<sup>14</sup>

- a. Konflik eksternal merupakan konflik pribadi dan perorangan antara tokoh utama dan tokoh lainnya dengan tujuan yang sama ataupun bertentangan.
- b. Konflik internal merupakan konflik yang berpusat pada sebuah konflik internal psikologis dalam diri tokoh utama, sehingga kekuatan yang saling berlawanan sebetulnya adalah aspek-aspek lain dari pribadi yang sama.

## **2. Aspek *Framing***

Sinematografi merupakan bagian dari unsur sinematik sebuah film. Sinematografi bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak.<sup>15</sup> Kegiatan menulis yang menggunakan gambar yang bergerak, seperti apakah gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan informasi tertentu. Dalam sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah

---

<sup>13</sup> MisbachYusa Biran, *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, (Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya), 2006, 96.

<sup>14</sup> Joseph M. Boggs, 1992:64.

<sup>15</sup> Sarwo Nugroho, *Teknik Dasar Videografi*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset), 2014, 11.

adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah sinematografi mulai berperan. Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta hubungan kamera dengan objek yang diambil.<sup>16</sup> Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil. Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.<sup>17</sup>

Aspek *framing* lebih dibahas dalam penelitian ini. Sebab, pada film *Pendekar Tongkat Emas*, *framing* menjadi salah satu hal yang penting berkaitan dengan konflik. Melalui *framing*, ketegangan dalam konflik mampu tersampaikan dengan baik kepada penonton.

*Framing* adalah pembatasan gambar oleh kamera. Ada delapan unsur *framing* menurut Himawan Pratista yaitu bentuk dan dimensi frame; *offscreen* dan *onscreen*; jarak, sudut, kemiringan, serta ketinggian kamera; pergerakan kamera; kamera subjektif (*POV shot*); *handheld camera*; *freeze frame*; komposisi simetrik dan dinamik.<sup>18</sup>

Dari delapan unsur *framing* tersebut, terdapat tiga unsur yang paling sering terlihat dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Ketiga unsur tersebut sangat dominan dalam menguatkan konflik di film *Pendekar Tongkat Emas*, unsur tersebut yaitu komposisi, kamera subjektif (*POV shot*), dan pergerakan kamera. Menurut Joseph M. Boggs, kamera subjektif (*POV shot*) merupakan bagian dari sudut pandang sinematik.<sup>19</sup> Film *Pendekar Tongkat Emas* tidak hanya

---

<sup>16</sup> Himawan Pratista, 2008:2.

<sup>17</sup> Himawan Pratista, 2008:89.

<sup>18</sup> Himawan Pratista, 2008:89.

<sup>19</sup> Joseph M. Boggs, 1992:117.



menggunakan satu sudut pandang kamera subjektif (*POV shot*) saja, tetapi menggunakan semua sudut pandang sinematik. Oleh karena itu, sudut pandang sinematik juga menjadi penting dalam pembahasan aspek *framing* sebagai penguat konflik dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Berikut penjelasan tentang aspek *framing* yang difokuskan pada komposisi, sudut pandang dan pergerakan kamera dalam film *Pendekar Tongkat Emas*:

#### **a. Komposisi**

Apapun yang ditempatkan dalam sebuah *scene* tidaklah terlalu penting. Hal yang terpenting adalah bagaimana cara meletakkan benda atau objek tersebut. Bagaimana mengemas gambar sehingga penonton bisa menikmati gambar tersebut. Komposisi *shot* juga tidak hanya masalah pengemasan gambar saja, tapi bagaimana gambar-gambar tersebut dapat berkesinambungan.

Ketika sebuah objek diambil kamera, sineas dapat memilih posisi objek tersebut dalam *frame*-nya sesuai tuntutan naratif serta estetik. Pengaturan objek dalam komposisi *shot* keseluruhan ini bisa digunakan untuk mendapatkan motif-motif tertentu. Beberapa sineas bahkan memiliki gaya yang khas dalam mengatur komposisi visual mereka. Secara umum komposisi *shot* terkait dengan posisi objek dalam *frame* dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:<sup>20</sup>

#### **1) Komposisi Simetrik**

Komposisi simetrik sifatnya statis. Objek terletak persis di tengah-tengah *frame* dan proposi ruang di sisi kanan dan kiri objek relatif seimbang. Komposisi

---

<sup>20</sup> Himawan Pratista, 2008:114.



simetrik dapat digunakan untuk berbagai macam motif dan simbol seperti efek tertutup, terperangkap, atau keterasingan seorang karakter dari lingkungannya. *Shot* sebuah objek yang besar dan megah seringkali menggunakan komposisi simetrik, seperti bangunan sejarah, pusat pemerintahan, serta tempat ibadah. Efek stabilitas dan formal juga dapat dicapai melalui komposisi simetrik.<sup>21</sup> Sifat statis yang muncul dari komposisi simetrik mampu mempengaruhi emosi penonton dengan suasana tenang maupun keformalan dari cerita yang dihadirkan dari komposisi ini.



Gambar 1.  
Komposisi simetrik pada bangunan  
(Sumber: *Capture* video film *Pendekar Tongkat Emas*. Timecode 01:03:57)



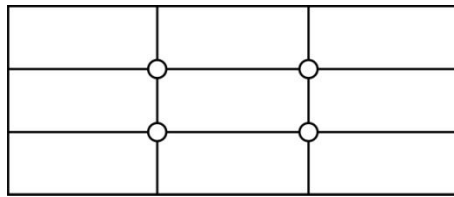
Gambar 2.  
Komposisi simetrik pada objek  
(Sumber: *Capture* video film *Pendekar Tongkat Emas*. Timecode 01:12:37)

## 2) Komposisi Dinamik

Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi objek dapat berubah sejalan dengan waktu. Komposisi dinamik tidak memiliki komposisi yang seimbang (simetris) layaknya komposisi simetris. Ukuran, posisi, arah gerak objek sangat mempengaruhi komposisi dinamik. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamik adalah dengan menggunakan sebutan aturan yang dinamakan *rule of thirds*.

---

<sup>21</sup> Himawan Pratista, 2008:114.



Gambar 3.  
Teori *Rule of Thirds*  
(Sumber: Himawan Pratista, 2008:115)



Gambar 4.  
Aplikasi *Rule of Thirds*  
(Sumber: Capture video film *Pendekar Tongkat Emas*. Timecode 01:42:40)

Melalui persimpangan garis-garis imajiner tersebut akan didapat empat buah titik simpang. Komposisi terbaik akan dicapai bila posisi objek utama terletak dekat salah satu titik tersebut. *Rule of thirds* juga digunakan sebagai panduan untuk meletakkan garis horison (cakrawala). Sineas umumnya meletakkan garis horison pada garis sepertiga atas atau bawah dan sangat jarang meletakkannya persis ditengah-tengah.

Selain *rule of thirds*, arah gerak dan arah pandang objek juga mempengaruhi komposisi dinamik. Ketika sebuah objek atau karakter bergerak ke arah tertentu, ruang gerak (kosong) untuk objek biasanya telah diberikan. Kasus yang sama juga tampak dalam *shot close up* wajah. Ruang pandang (kosong) biasanya diberikan pada sisi atau arah dimana karakter tersebut memandang. Ruang kosong di depan wajah ini juga sering diistilahkan *lead space* atau *nose room*. Komposisi ini sering terlihat dalam adegan dialog.



Gambar 5.  
*Lead space* (arah gerak)  
(Sumber: Capture video film *Pendekar Tongkat Emas*. Time code 00:37:11)



Gambar 6.

*Nose room* (arah pandang)

(Sumber: *Capture video film Pendekar Tongkat Emas*. Time code 01:19:06 & 01:19:08)

Jika dalam suatu *shot* seseorang berjalan ke arah pinggir *frame* dan kamera tidak bergerak, maka tentu akan menyisakan banyak ruang kosong di belakang orang tersebut. Sering kali, ini merupakan *shot* antisipasi bagi penonton.<sup>22</sup> Biasanya seseorang atau sesuatu akan masuk ke dalam *frame* dari sisi yang kosong. Tujuan dari pengaturan komposisi ini adalah.<sup>23</sup>

a) Mengarahkan perhatian penonton pada objek yang terpenting

Agar dramatik dalam sebuah film dapat tersampaikan pada penonton, maka sebuah *shot* harus di tata dengan cermat sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan sutradara, sehingga dapat mengarahkan penonton pada adegan-adegan dramatis.

b) Agar gambar selalu berada dalam keadaan bergerak

Ciri khas dalam pembuatan film dalam konteks sinematografi adalah gambar bergerak. Maka *Director of Photography (DoP)* harus bisa mewujudkan keinginan sutradara dan membangun sifat bergerak ini ke dalam setiap *shot*. Gerakan dalam gambar merupakan cara untuk

<sup>22</sup> Himawan Pratista, 2008:115.

<sup>23</sup> Joseph M. Boggs, 1992:86.

menggambarkan sebuah cerita menjadi sebuah visualisasi film. Gerak gambar dalam film terbagi menjadi tiga macam,<sup>24</sup> yaitu:

#### 1.1 Gerakan primer (*primary movement*)

Gerakan ini dibuat oleh pemain atau obyek dalam film, tanpa pergerakan kamera. Jadi, gerakan ini hanya terjadi pada obyek-obyek yang bisa bergerak atau bisa digerakkan. Gerakan ini bermacam-macam tergantung adegan yang akan dilakukan oleh pemain. Berdasarkan posisi obyek semula dalam *frame* (bingkai film).<sup>25</sup>

#### 1.2 Gerakan sekunder (*secondary movement*)

Gerakan ini adalah gerakan yang dilakukan oleh kamera dalam mengambil gambar obyek atau pemain. Pergerakan kamera sendiri merupakan pergerakan yang memerlukan perencanaan khusus agar dapat menggambarkan sebuah adegan dengan baik dan wajar. Kamera merupakan alat pengambil gambar yang menggantikan posisi mata penonton,<sup>26</sup> jadi keberhasilan pengaturan gerak kamera yang baik dan wajar akan mendukung keberhasilan penyampaian pesan sebuah film.

Gerakan kamera berfungsi mengikuti tokoh atau obyek yang bergerak, menciptakan ilusi gerak atau suatu obyek yang statis, membentuk hubungan ruang antara dua unsur dramatik, atau

---

<sup>24</sup> Oka Djauhari, *Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose*, (Surabaya: Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual), 2003, 10.

<sup>25</sup> Arthur Englander dan David Gaskill, *How to shoot a Movie Story; Technique of Pictorial Continuity*, (New York: Morgan & Morgan), 1959, 38.

<sup>26</sup> Muda Iskandar Deddy, *Jurnalistik Televisi Menjadi Reporter Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2003, 54.



menandakan subyektifitas tokoh.<sup>27</sup> Gerak kamera yang tidak direncanakan dengan baik dan mengabaikan pergerakan wajar penglihatan mata manusia akan membuat sebuah film tidak nyaman disaksikan bahkan membuat bingung atau pusing penonton.

### 1.3 Gerakan tersier (*tertiary movement*)

Gerakan ini adalah gerakan yang terjadi karena keseimbangan *shot* dan diambil dengan beberapa kamera. Gerakan ini dibentuk oleh susunan beberapa gambar yang disatukan dengan sebuah *cut to* (perpindahan dari satu gambar ke gambar yang lainnya).<sup>28</sup>

Ketiga pergerakan dasar dalam film di atas dapat digunakan satu persatu atau melalui penggabungan yang saling mendukung satu sama lain.

#### c) Menciptakan ilusi ke dalam (*depth of field*)

Komposisi sinematik juga harus memberikan perhatian pada penciptaan ilusi ke dalam atau bersifat tiga dimensi dari sebuah layar yang pada dasarnya bersifat dua dimensi. Secara estetis, *depth of field* berperan dalam menciptakan perspektif visual pada adegan.

## **b. Sudut Pandang**

Hal yang harus diutamakan dalam sudut pandang film adalah menjaga kesinambungan dan keterpaduan setiap *shot* terhadap cerita. Sehingga proses

---

<sup>27</sup> Marselli Sumarno, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, (Jakarta. PT. Grasindo), 1996, 57.

<sup>28</sup> Arthur Englander dan David Gaskill, 1959:38.



sebab-akibat dalam cerita film dapat tetap terjaga secara logika. Pada dasarnya ada empat sudut pandang berdasar Joseph M. Boggs yang biasa digunakan dalam film, yaitu:<sup>29</sup>

### **1) Sudut pandang objektif**

Pada sudut pandang objektif ini kamera tidak mengalami pergerakan, perhatian penonton hanya terpusat pada aktor, dan penonton tidak terlibat dalam adegan yang ada dalam film.

### **2) Sudut pandang subjektif**

Kamera subjektif atau juga diistilahkan *POV (Point of View) shot* merupakan arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat karakter atau objek dalam filmnya. Seperti pada adegan pertandingan tinju, sang musuh mengarah pukulannya persis ke arah kamera (wajah pelaku utama), pukulan tersebut juga seolah mengarah ke penonton. Fungsi penggunaan teknik ini adalah agar penonton mampu melihat dan merasakan sensasi sama seperti karakter dalam cerita film. Teknik ini telah berkembang sejak era film bisu melalui film-film aliran impresionisme di Prancis. Misalkan seorang karakter sedang mabuk, maka kamera akan bergoyang-goyang dengan fokus yang kabur.

Kini teknik kamera subjektif sering ditemui dalam film-film aksi, perang, horror, dan *thriller* dengan bentuk variasi dan fungsi yang sangat beragam. Adegan aksi perkelahian dan kejar-mengejar mobil sering menggunakan teknik ini.

---

<sup>29</sup> Joseph M. Boggs, 1992:117.

### **3) Sudut pandang subjektif-interpretatif**

Seorang sutradara tidak hanya ingin memperlihatkan apa yang terjadi, namun juga bagaimana penonton dapat melihat kejadian tersebut. Caranya dengan mengambil gambar dari sudut pandang khusus, yaitu menggunakan *slow motion* atau *fast motion*. Dengan demikian, penonton dapat bereaksi secara emosional pada apa yang disaksikan. Menggunakan sudut pandang interpretatif sutradara, penonton sadar bahwa sutradara menginginkan agar penonton dapat melihat peristiwa yang digambarkan dengan cara khusus.

### **4) Sudut pandang subjektif tak langsung**

Sudut pandang subjektif tak langsung hanya mendekatkan penonton pada peristiwa, hingga penonton merasa terlibat langsung dan penghayatan penonton menjadi lebih dalam.<sup>30</sup> Melalui sudut pandang ini penonton dibuat seolah-olah merasakan perasaan tokoh namun hanya pada satu waktu peristiwa bukan perasaan keterlibatan emosi menjadi seorang tokoh. Jadi penonton diajak merasakan sebuah peristiwa tanpa harus ditarik menjadi seorang tokoh.

### **c. Pergerakan Kamera**

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi *angle* dan ukuran gambar yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang yang menggunakan kamera statis.

---

<sup>30</sup> Joseph M. Boggs, 1992:121.

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi. Teknik pergerakan kamera yang tepat akan sangat membantu untuk mempengaruhi emosi penonton. Setiap gerakan dalam bentuk apapun di sebuah film pasti memiliki suatu motivasi, yang erat kaitannya dengan tujuan. Tanpa adanya gerakan maka akan sulit menampilkan pesona subjeknya.<sup>31</sup>

Pergerakan kamera sering digunakan untuk melihat sejauh mana subjek bergerak. Pergerakan kamera yang cepat pada saat dilakukan pengambilan gambar dapat menimbulkan kesan yang hidup, gembira, kuat atau sebaliknya pengambilan gambar dilakukan secara perlahan dapat menimbulkan suasana sedih, tegang, atau tenang. Dalam hal ini tergantung bagaimana kondisi jalan cerita dalam film.

Pergerakan kamera, secara teknis sebenarnya memiliki variasi yang tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat, yakni *pan*, *tilt*, *tracking*, dan *craneshot*.<sup>32</sup> Teknik-teknik tersebut tidak dibatasi pada sebuah gerakan saja namun juga dapat berkombinasi satu sama lain. Berikut adalah penjelasan dari teknik pergerakan kamera:

### 1) *Pan*

*Pan* merupakan singkatan dari kata panorama. Istilah panorama digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horisontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.<sup>33</sup> *Pan* biasanya digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau melakukan *reframing* (menyeimbangkan kembali komposisi *frame* ketika karakter bergerak).

---

<sup>31</sup> Himawan Pratista, 2008:108.

<sup>32</sup> Himawan Pratista, 2008:108

<sup>33</sup> Himawan Pratista, 2008:109.

## **2) Tilt**

*Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau obyek lainnya.<sup>34</sup> *Tilt* dibagi menjadi dua, *tilt up* dan *tilt down*. *Tilt up*, kamera bergerak ke atas, sehingga gambar seolah bergerak dari bawah ke atas, sedangkan *tilt down* berlaku sebaliknya, kamera bergerak ke bawah, sehingga gambar seolah bergerak dari atas ke bawah.

## **3) Tracking**

*Tracking shot* atau *dollyshot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah.<sup>35</sup> Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track in*), mundur (*track out*), melingkar, atau menyamping (*track left/right*).

## **4) Crane Shot**

*Crane shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang).<sup>36</sup> *Crane shot* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan

---

<sup>34</sup> Himawan Pratista, 2008:109.

<sup>35</sup> Himawan Pratista, 2008:110.

<sup>36</sup> Himawan Pratista, 2008:110.

naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya menghasilkan efek *high-angle* dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi *landscape*, seperti kawasan kota, bangunan, areal taman, dan sebagainya.

## **G. Metode penelitian**

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif sebagai pendekatan analisis. Penelitian menggunakan pendekatan ini menekankan pada kekuatan uraian kalimat yang menjabarkan hasil pengamatan secara rinci, lengkap dan mendalam guna mendukung penyajian data.<sup>37</sup> Penelitian yang telah dilakukan selanjutnya diolah menjadi sebuah data yang dapat bertambah atau berubah sesuai dengan hasil yang didapatkan di lapangan.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang diambil adalah film fiksi *Pendekar Tongkat Emas*. *Pendekar Tongkat Emas* merupakan film laga klasik yang dirilis pada tahun 2015. Film ini disutradarai oleh Ifa Ifansyah dan dibintangi oleh Eva Celia Latjuba, Christine Hakim, Nicholas Saputra, Reza Rahardian dan Tara Basro. Film ini digarap oleh rumah produksi Miles Production.

---

<sup>37</sup> H.B. Sutopo, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret), 2006, 40.



### **3. Sumber Data**

#### **a. Sumber Data Primer**

Sumber data primer merupakan sumber data yang utama sekaligus menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa *capture* gambar dari DVD original film *Pendekar Tongkat Emas* untuk mewakili potongan-potongan adegan film *Pendekar Tongkat Emas* karya Ifa Isfansyah.

#### **b. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder dalam penelitian ini didapat melalui studi pustaka untuk mendapatkan data-data serta teori yang digunakan dalam meneliti kasus ini. Data sekunder dikenal juga sebagai data-data pendukung yang dikumpulkan melalui berbagai literatur sebagai penunjang penelitian.<sup>38</sup> Data-data ini juga didapatkan dari buku-buku, jurnal, artikel baik cetak maupun internet.

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Supaya menunjang penelitian ini, tentunya diperlukan teknik-teknik dalam pengumpulan data agar mendapatkan informasi yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

#### **a. Observasi**

Observasi dilakukan untuk melengkapi informasi yang diperoleh dengan melihat film *Pendekar Tongkat Emas*. Dalam melihat film tersebut diperoleh

---

<sup>38</sup> Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, (Jakarta: Referensi), 2013, 100.

informasi dan membuat catatan mengenai adegan-adegan yang terdapat dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Beberapa hal yang diperhatikan dalam observasi yang dilakukan adalah: tangga dramatik dan pengembangan konflik, komposisi, sudut pandang, serta pergerakan kamera.

#### **b. Studi Pustaka**

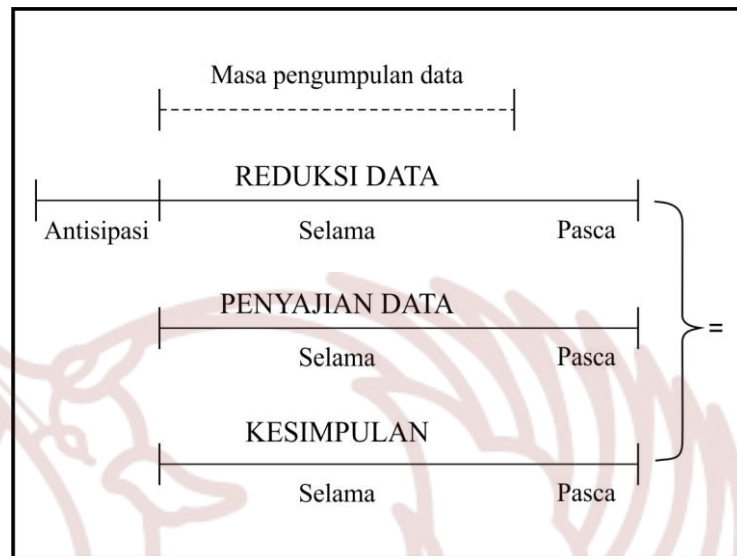
Studi pustaka dilakukan untuk melengkapi informasi peneliti yang diperoleh melalui sumber baik jurnal, karangan ilmiah atau buku yang berkaitan dengan objek penelitian. Selain itu, dapat diperoleh informasi mengenai penelitian sejenis maupun yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dengan melakukan studi pustaka, dapat memanfaatkan semua informasi yang didapat dari berbagai media penelitian seperti jurnal, buku-buku ilmiah, skripsi, dan pedoman penelitian. Diharapkan dengan banyaknya studi pustaka yang dilakukan, dapat memperoleh informasi dari sumber yang tepat dan dalam waktu yang singkat.

### **5. Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu data diolah secara deskriptif berdasarkan analisis data yang dikembangkan Miles dan Huberman, yaitu proses analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>39</sup> Berikut adalah Skema Analisis Data Model Alir:

---

<sup>39</sup> Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media), 2012, 241.



Bagan 1. Skema Analisis Data: Model Alir  
(Sumber Andi Prastowo. 2012:242)

Penjelasan dari bagan di atas adalah sebagai berikut; Proses analisis data telah dimulai sejak masa pengumpulan data dilakukan, selain itu diperlukan antisipasi sebelum pelaksanaan reduksi data. Jadi sebelum data benar-benar terkumpul, antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data.

#### a. Reduksi Data

Mereduksi data merupakan proses pengelompokan, penyederhanaan, merangkum dan pemfokusan dari semua data yang terkumpul dari berbagai sumber. Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.<sup>40</sup> Analisis data ini dapat diperoleh dengan mengamati film *Pendekar Tongkat Emas*.

<sup>40</sup> Andi Prastowo, 2012:242.

Kegiatan reduksi data dilakukan melalui bedah film untuk mengetahui bagaimana aspek *framing* pada film *Pendekar Tongkat Emas* dalam menguatkan konflik utama. Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi konflik utama dalam film. Kemudian, dicari konflik kecil yang mengacu ke arah permasalahan utama.

Pencarian konflik kecil tersebut dengan cara membedah babak dalam film. Setelah ditemukan konflik-konflik kecil, kemudian masing-masing konflik dipilah lagi menurut *scene* yang masih terkait dengan konflik utama. Sebab, tidak semua *scene* dalam film *Pendekar Tongkat Emas* mengandung konflik yang mengacu pada permasalahan utama. Setiap *scene* yang mengandung konflik yang mengacu pada permasalahan utama dapat dibedah untuk *framing*-nya. Pembedahan aspek *framing* melalui *scene* ditujukan untuk mempermudah dalam melakukan pencarian data, sehingga bisa didapat hasil yang maksimal.

#### **b. Penyajian Data**

Pada penelitian ini, data disajikan dengan bagan informasi, narasi lengkap, dan deskripsi. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.<sup>41</sup> Penyajian data akan dilakukan dalam bentuk uraian. Cara penyusunan data yang telah diperoleh dirangkum dalam sebuah deksripsi yang sistematis sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

---

<sup>41</sup> Andi Prastowo, 2012:244.

### c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Proses penarikan simpulan merupakan pencarian arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat dan proposisi.<sup>42</sup> Proses ini merupakan pemaknaan dari data yang telah terkategori, sehingga peran dan pengetahuan peneliti sangat dipergunakan di sini. Kesimpulan ini memungkinkan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak terbukti kuat. Sehingga diperlukan tahap-tahap analisis data secara keseluruhan dan berulang untuk memantapkan hasil temuannya, termasuk proses verifikasi terhadap sumber data utama.

### d. Skema Penelitian

Skema penelitian diadopsi dari Skema Analisis Data Model Alir, yang terbagi menjadi tiga tahap yaitu:

#### 1) Mengembangkan dan menyusun kerangka penelitian

Pada tahap ini dimulai dengan membuat rancangan serta mendalami sebuah struktur penelitian deskriptif kualitatif, kemudian melakukan analisa data. Data yang diperoleh berasal dari film *Pendekar Tongkat Emas*. Kemudian dikembangkan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Reduksi data dimulai dari memilah konflik dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Selanjutnya konflik dikaitkan dari aspek *framing*, karena aspek *framing* mampu memperkuat konflik yang ada dalam cerita film.

---

<sup>42</sup> Andi Prastowo, 2012:248.



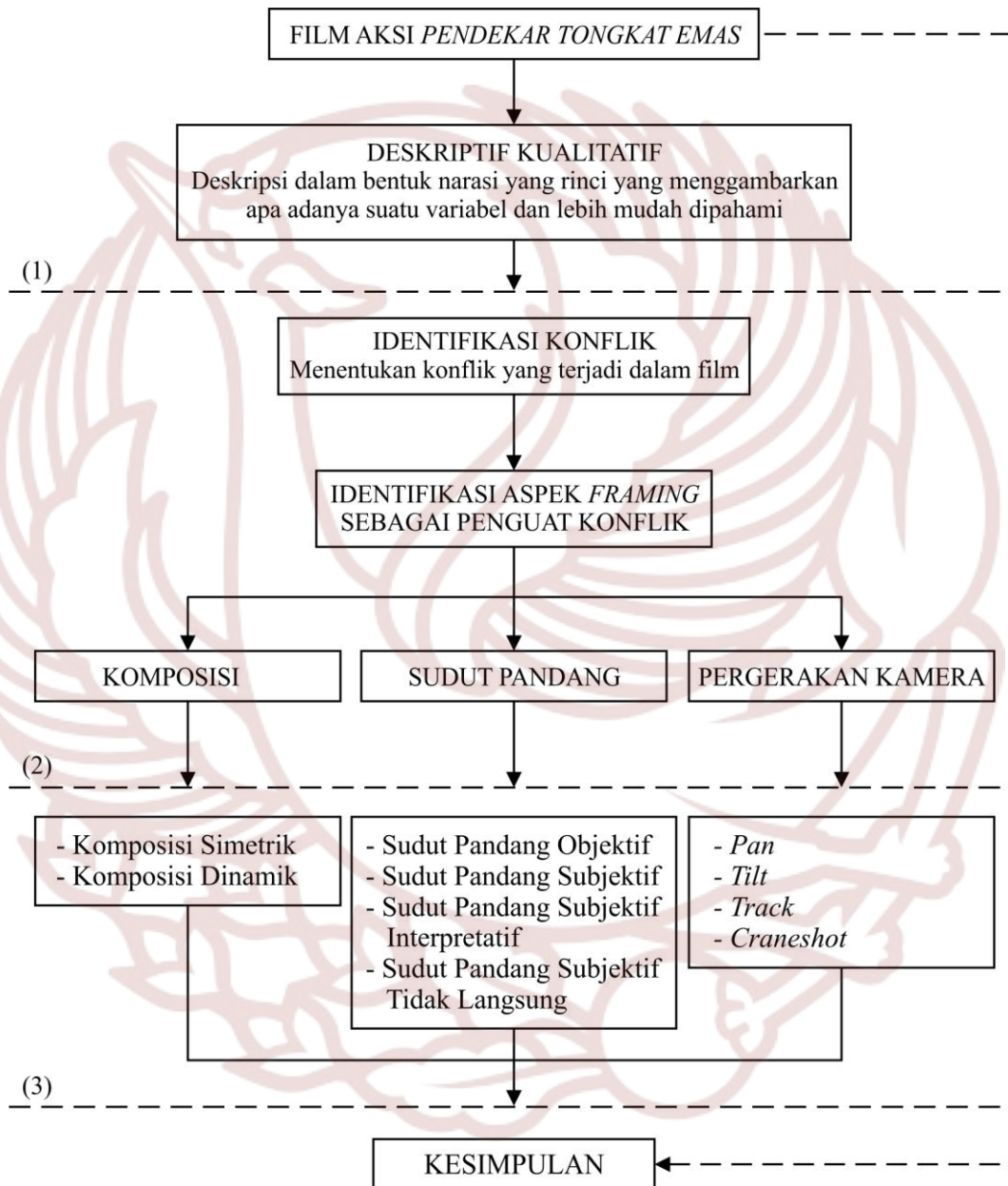
## **2) Mengumpulkan data dan mengemas kembali data**

Dalam tahap ini mulai mengidentifikasi adegan ke dalam poin dan menemukan struktur yang masuk dalam data-data tersebut. Data aspek *framing* yang diteliti adalah komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera. Selanjutnya menganalisa bagaimana unsur-unsur *framing* tersebut dapat memperkuat konflik.

## **3) Meringkas dan menyimpulkan data**

Pada tahap ketiga mengkategorikan data yang telah dianalisis. Data yang sudah dikategorikan tersebut disusun menjadi sebuah karya tulis dan disimpulkan hingga memunculkan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti yaitu aspek *framing* sebagai penguat konflik dalam film *Pendekar Tongkat Emas*.

Berdasarkan Skema Analisis Data Model Alir dari Huberman, penulis menyusun skema penelitian sebagai berikut:



Bagan 2. Skema Penelitian Analisis Model Alir pada film *Pendekar Tongkat Emas*

## **H. Sistematika Penulisan Laporan**

Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab yang berisi uraian penjelasannya dan dibagi kembali menjadi beberapa topik subbab. Secara garis besarnya uraian pada bab-bab dalam sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, metode penelitian dan sistematika penulisan. Di bab ini dijelaskan latar belakang pembuatan Skripsi Analisis Aspek *Framing* sebagai Penguat Konflik dalam *Film Pendekar Tongkat Emas*. Batasan pengerjaan dalam skripsi ditegaskan dalam bab I. Kerangka pengerjaan skripsi ini pun dapat dilihat melalui bab I.

### **BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang penjabaran dekripsi film *Pendekar Tongkat Emas* secara keseluruhan. Di bab ini, juga dijelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan film *Pendekar Tongkat Emas*. Tujuannya untuk lebih mengetahui tentang gambaran umum film *Pendekar Tongkat Emas*.

### **BAB III ANALISIS DATA**

Bab ini berisi tentang analisis data hasil penelitian mengamati aspek *framing* yang dapat menguatkan konflik dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Dalam bab ini dipaparkan secara deskriptif mengenai aspek *framing* dalam menguatkan konflik film *Pendekar Tongkat Emas* yang membuat ritme konflik film tersebut menjadi naik dan klimaks.

Film *Pendekar Tongkat Emas* dibagi berdasarkan struktur tiga babak. Tiap babak dibedah lagi berdasarkan konflik mengenai perebutan tongkat emas antar murid Padepokan Tongkat Emas. Melalui konflik ini, dapat dilihat aspek *framing* yang dapat menguatkan maupun tidak. Aspek *framing* tersebut dipilih berdasarkan komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera. Tiap aspek *framing* masih dipilih lagi tiap *shot* yang dapat menunjang konflik.

#### **BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan analisis mengenai aspek *framing* dalam menguatkan konflik pada film *Pendekar Tongkat Emas*. Selain itu pada bab ini peneliti menyampaikan kritik dan saran bagi penulis lain yang ingin meneliti tentang aspek *framing*. Penulis lain nantinya dapat belajar dari skripsi Analisis Aspek *Framing* sebagai Penguat Konflik dalam Film *Pendekar Tongkat Emas*.

## **BAB II**

### **FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS***

#### **A. Deskripsi Film *Pendekar Tongkat Emas***

Indonesia memiliki sejarah panjang terhadap komik silat. Komik silat menjadi bagian hidup perkembangan anak-anak dan remaja di era tahun 70-an dan awal 80-an. Di era tahun 80-an, beberapa komik silat pernah diangkat ke layar lebar dan sebagian besar sukses. Namun ketika masuk era 90-an, keberadaan komik silat hilang dipasaran, sehingga produksi film silat klasik pun ikut terhenti. Berangkat dari ketertarikan dan kenangan Ifa Isfansyah dan Mira Lesmana terhadap komik silat klasik, maka diproduksi sebuah film laga klasik berjudul *Pendekar Tongkat Emas*. Film bergenre laga ini mengusung tema kesetiaan, pengkhianatan, dan ambisi. Setelah melalui perjalanan panjang sejak tahun 2006, akhirnya film ini dapat diproduksi oleh Miles Films pada tahun 2010 dan rilis pada 14 Desember 2014.

Kisah perebutan kekuasaan menjadi inti dari film *Pendekar Tongkat Emas*. Hal ini terlihat dari konflik utama yang mengisahkan tentang perebutan tongkat emas antar murid Padepokan Tongkat Emas. Tongkat emas merupakan pusaka paling sakti di seluruh dunia persilatan. Kepemilikan senjata tongkat emas merupakan simbol kepemimpinan dari Padepokan Tongkat Emas. Pusaka tongkat emas diturunkan secara turun temurun dari guru ke murid yang akan meneruskan Padepokan Tongkat Emas. Perebutan tongkat emas dilakukan setelah guru Padepokan Tongkat Emas mewariskan pusakanya.



Terdapat lima tokoh utama dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Tokoh protagonis yaitu Dara, Angin, dan Elang. Tokoh Antagonis yaitu Biru dan Gerhana. Kelima tokoh tersebut dihubungkan oleh Cempaka yang merupakan guru Padepokan Tongkat Emas. Keputusan Cempaka menyerahkan tongkat emas kepada tokoh protagonis menjadi asal mula konflik perebutan dimulai. Pada film, tongkat emas direbut oleh tokoh antagonis dengan menghalalkan segala cara. Usai tongkat emas telah dimiliki, Biru dan Gerhana menunjukkan kekuasaan mereka karena telah mendapatkan benda pusaka tertinggi di dunia persilatan. Di akhir cerita, tokoh protagonis mampu menunjukkan kemampuan dan kerja keras untuk merebut kembali tongkat emas.

Secara visual, film ini menyuguhkan keindahan daerah Sumba sebagai latar tempat. Selain itu, teknik pengambilan gambar yang sangat detail mampu memperlihatkan adegan aksi laga yang dinamis. Tata kamera menjadi kekuatan sendiri dari film ini dengan memperlihatkan adegan tiap adegan dengan dinamis dan sangat detail. Penataan kamera di sini sangat membantu dalam memvisualisasikan naskah ke dalam layar.

Prestasi dari film *Pendekar Tongkat Emas* cukup memuaskan karena berhasil masuk menjadi nominasi bahkan memenangkan penghargaan di festival Indonesia. Salah satu festival tersebut adalah Festival Film Bandung. Selain penghargaan di Indonesia, film *Pendekar Tongkat Emas* menjadi salah satu film yang diputar di Fantasia International Film Festival ke-19 di Kota Montreal,

Kanada yang berlangsung dari 14 Juli - 4 Agustus 2015.<sup>43</sup> Festival ini termasuk festival yang cukup bergengsi di kawasan Amerika Latin. Menjadi salah satu film Asia yang diputar di festival internasional membuktikan bahwa film *Pendekar Tongkat Emas* berkualitas.

Berikut adalah sinopsis *Pendekar Tongkat Emas*<sup>44</sup>:

Cempaka, pendekar yang disegani dan sangat dihormati dalam dunia persilatan. Sekaligus adalah pemegang maha senjata dan jurus mematikan tongkat emas yang kekuatannya tak tertandingi. Cempaka yang mulai menua akan mewariskan senjata dan jurus tongkat emas kepada salah satu muridnya.

Pembunuhan dan pengkhianatan terjadi sebelum dunia persilatan mengetahui siapa ahli warisnya. Tongkat emas jatuh ke tangan yang salah dan tak dapat dihindari, kekacauan terjadi. Satu satunya orang yang dapat membantu mengambil alih tongkat emas adalah Pendekar Naga Putih, bekas pasangan Cempaka, yang telah lama menghilang. Dua orang murid Cempaka yang tersisihkan dan terkhanati, harus menemukan Pendekar Naga Putih sebelum terlambat.

---

<sup>43</sup> Reino Ezra, Film Pendekar Tongkat Emas Masuk Festival Film di Kanada, 10 Mei 2015, <http://www.muvara.com/film/artikel/film-pendekar-tongkat-emas-masuk-festival-film-di-kanada-150508z.html>, diakses 05 Mei 2016 pukul 01.17 WIB.

<sup>44</sup> Miles Film, Pendekar Tongkat Emas, 2014, <http://milesfilms.net/pendekar-tongkat-emas/>, diakses tanggal 20 Maret 2017 pukul 03:05 WIB



Gambar 7. Poster film *Pendekar Tongkat Emas*  
(Sumber: <http://www.wowkeren.com/images/news/00061640.jpg>, diakses 5 Mei 2016 pukul 01.47 WIB)

Pada deretan pemain nama seperti Christine Hakim, Nicholas Saputra, Reza Rahadian, Slamet Rahardjo, Eva Celia dan Tara Basro didaulat sebagai aktor utama penggerak film. Para pemain inilah yang ikut membangun film *Pendekar Tongkat Emas* menjadi suguhan yang menarik. Berikut adalah kru lengkap yang terlibat dalam pembuatan film *Pendekar Tongkat Emas*.<sup>45</sup>

Sutradara	: Ifa Isfansyah
Produser	: Mira Lesmana
Asisten Produser	: Riri Riza
Penulis Naskah	: Jujur Prananto, Mira Lesmana, Ifa Isfansyah, Seno Gumira Ajidarma
Produser Pelaksana	: Toto Prasetyo
Sinematografi	: Gunnar Nimpuno
Musik	: Erwin Gutawa

<sup>45</sup> Miles Film, *Pendekar Tongkat Emas-Kredit*, 2014, <http://milesfilms.net/pendekar-tongkat-emas/credit>, diakses tanggal 20 Maret 2017 pukul 03:05 WIB

Penyunting Gambar : Waluyo

Ichwandiardono

Set Dekorasi : Angela Halim

Pengarah Suara : Satrio Budiono

Yusuf A. Patawari

Musik Departemen : Czech Symphony

### **B. Tokoh dalam Film *Pendekar Tongkat Emas***

Setiap film selalu terdiri dari tokoh-tokoh yang menjadi penggerak film. Begitu pula film *Tongkat Emas* ini. Berikut adalah tokoh-tokoh yang hadir dalam film *Pendekar Tongkat Emas*:

#### **1. Dara (Eva Celia)**



Gambar 8. Eva Celia sebagai Dara  
(Sumber: *Capture film Pendekar Tongkat Emas*)

Dara atau Merah Dara adalah murid perempuan termuda cempaka anak dari Keling Ungu, musuh dari Cempaka. Dara merupakan pewaris sah dari Padepokan Tongkat Emas namun karena keserakahan Biru, Dara harus berjuang



merebut tongkat emas agar dapat meneruskan Padepokan Tongkat Emas. Dara merupakan tokoh protagonis. Secara sifat, Dara termasuk murid yang patuh terhadap perintah Cempaka. Dia juga tidak memiliki keinginan untuk menguasai Padepokan Tongkat Emas atau mengalahkan musuh menggunakan ilmu silat. Hal inilah yang menjadi pertimbangan Cempaka mewariskan tongkat emas kepada Dara. Merah Dara diperankan oleh Eva Celia.

## **2. Elang (Nicholas Saputra)**



Gambar 9. Nicholas Saputra sebagai Elang

Elang adalah anak dari Cempaka yang diabaikan, karena Cempaka memilih untuk meneruskan Padepokan Tongkat Emas. Sosok Elang digambarkan sebagai penagih hutang yang memiliki ilmu silat cukup tinggi. Selain itu, sosoknya juga cukup misterius namun baik hati, hal ini digambarkan dalam adegan dia melanggar janji untuk tidak ikut campur dalam urusan Padepokan Tongkat Emas. Elang diperankan oleh Nicholas Saputra yang beberapa tahun terakhir jarang menghiiasi layar lebar.



### 3. Biru (Reza Rahardian)



Gambar 10. Reza Rahardian sebagai Biru

Biru atau Kala Biru adalah murid laki-laki tertua dan terkuat Cempaka. Dia adalah anak dari Gagak Hitam, musuh Cempaka yang mati ditangannya. Karakter dari Biru digambarkan sebagai tokoh antagonis. Dia merupakan murid yang terkuat dan paling disegani namun dia memiliki sifat iri. Hal ini ditunjukkan ketika tongkat emas diwariskan kepada Dara, Biru berusaha sekuat tenaga merebut tongkat emas meskipun harus membunuh gurunya sendiri. Sifat yang arogan dan ingin menang sendiri inilah yang membuat Biru tidak dapat menguasai jurus andalan tongkat emas dan akhirnya dikalahkan oleh Dara. Biru diperankan oleh Reza Rahardian.

#### **4. Gerhana (Tara Basro)**



Gambar 11. Tara Basro sebagai Gerhana

Gerhana atau Daya Gerhana adalah murid perempuan tertua Cempaka. Dia adalah anak dari Golok Elang yang juga merupakan musuh dari Cempaka semasa muda. Gerhana merupakan istri dari Biru yang selalu mendukung Biru. Karakter dari Gerhana adalah patuh terhadap Biru dan selalu memberikan nasihat kepada Biru ketika Biru merasa goyah pendiriannya. Gerhana diperankan oleh Tara Basro, aktris baru yang cukup bertalenta.

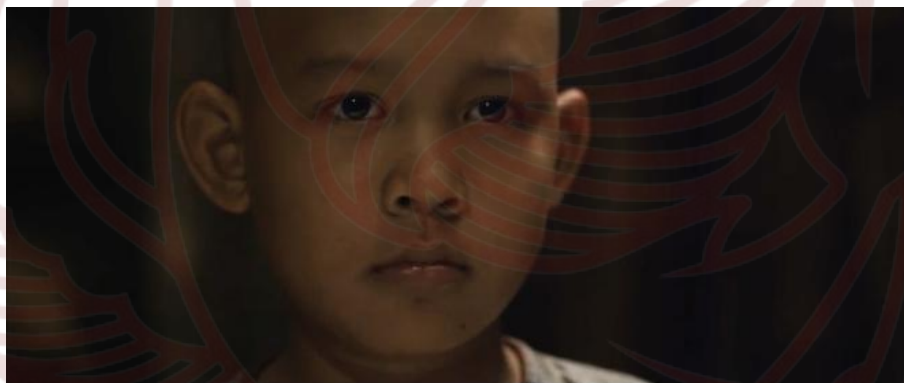
#### **5. Cempaka (Christine Hakim)**



Gambar 12. Christine Hakim sebagai Cempaka

Cempaka adalah pemimpin dari Padepokan Tongkat Emas. Muridnya yaitu Dara, Gerhana, Biru, dan Angin. Cempaka tua diperankan oleh Christine Hakim. Pada usia yang telah tua dan mulai sakit-sakitan, Cempaka kemudian mewariskan tongkat emas kepada Dara. Hal inilah yang menjadi sumber konflik perebutan kepemilikan tongkat emas dan Padepokannya, karena Padepokan Tongkat Emas dipandang sebagai Padepokan silat terbaik diantara Padepokan lainnya.

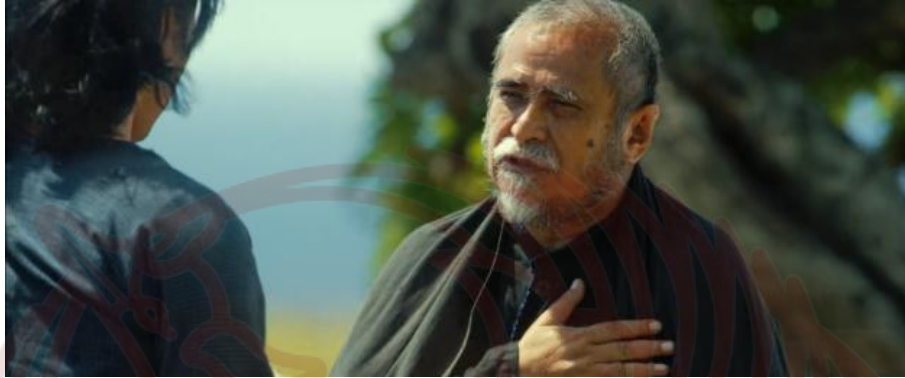
#### **6. Angin (Aria Kusumah)**



Gambar 13. Aria Kusumah sebagai Angin

Angin atau Lembah Angin adalah murid terkecil Padepokan Tongkat Emas. Cempaka menjadikan Angin sebagai muridnya karena mengingatkan dirinya akan kesalahan di masa lalu telah mengabaikan anak kandungnya. Karakter Angin dibuat tidak berbicara meskipun dia mampu berbicara. Angin diceritakan mampu menguasai tenaga dalam dan ilmu pengobatan sehingga dia senantiasa menyembuhkan Cempaka yang mulai sakit-sakitan.

## **7. Ketua Dewan Bumi Persilatan (Slamet Rahardjo)**



Gambar 14. Slamet Rahardjo sebagai Ketua Dewan Silat

Dewan Persilatan adalah pemimpin tertinggi dari seluruh Padepokan silat yang ada. Segala hal mengenai keputusan seluruh dunia persilatan diambil oleh Dewan Persilatan. Ketua Dewan Persilatan diperankan oleh Slamet Rahardjo. Ketua Dewan Persilatan membantu Elang untuk menemukan Dara yang sedang kesusahan.

## **8. Ketua Padepokan Sayap Merah (Whani Dharmawan)**



Gambar 15. Whani Dharmawan sebagai Ketua Padepokan Sayap Merah



Selain Padepokan Tongkat Emas, diceritakan terdapat Padepokan Sayap Merah yang menjadi salah satu Padepokan terkuat. Meskipun begitu, Ketua Padepokan Sayap Merah selalu menghormati Cempaka sebagai ketua Padepokan Tongkat Emas. Sayangnya pada saat perebutan tongkat emas, Ketua Padepokan Sayap Merah meninggal karena meminum racun yang sengaja diberikan oleh Gerhana dalam minumannya. Akibatnya seluruh murid Sayap Merah kemudian dipaksa menjadi murid Biru dan merubah Padepokan Sayap Merah menjadi Padepokan Tongkat Emas.

#### **9. Ketua Padepokan Tongkat Emas (Landung Simatupang)**



Gambar 16. Landung Simatupang sebagai Ketua Padepokan Tongkat Emas

Ketika *flashback*, diperlihatkan tokoh pemimpin Padepokan Tongkat Emas sebelum Cempaka yang diperankan oleh Landung Simatupang. Dia mewariskan Padepokan Tongkat Emas kepada Cempaka, namun dia mewariskan jurus tongkat emas melingkar bumi kepada Cempaka dan Naga Putih, suaminya. Hal ini dikarenakan jurus sakti tongkat emas merupakan jurus berpasangan.



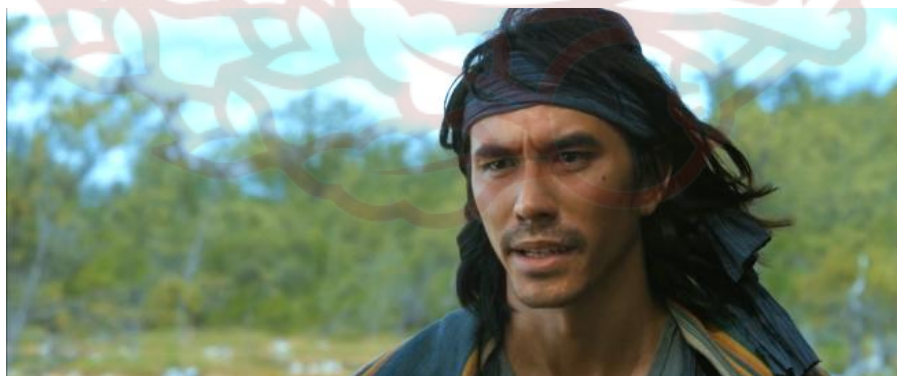
#### **10. Cempaka Muda (Prisia Nasution)**



Gambar 17. Prisia Nasution sebagai Cempaka Muda

Cempaka muda diperankan oleh Prisia Nasution. Diceritakan bahwa ketika muda Cempaka lebih memilih melaksanakan kewajibannya memimpin Padepokan Tongkat Emas dibanding anak dan suaminya. Hal ini menjadi motivasi dikemudian hari, dia mengambil Angin sebagai muridnya karena dia teringat akan anak yang diabaikannya.

#### **11. Naga Putih (Darius Sinathrya)**



Gambar 18. Darius Sinathrya sebagai Naga Putih

Naga putih yang diperankan oleh Darius Sinathrya merupakan suami dari Cempaka. Saat Cempaka lebih memilih mewarisi Padepokan Tongkat Emas, Naga Putih pergi meninggalkan Cempaka. Naga Putih meminta Cempaka berjanji untuk tidak mengusik kehidupannya dengan Elang di masa mendatang.

## **12. Anak Biru dan Gerhana (Nuh Putra Damar Alam)**



Gambar 19. Nuh Putra Damar Alam sebagai Anak Biru dan Gerhana

Pada akhir cerita diperlihatkan Biru dan Gerhana ternyata memiliki anak laki-laki. Anak tersebut diperankan oleh Nuh Putra Damar Alam. Nuh mampu menutup film *Pendekar Tongkat Emas* dengan gerakan silat yang terlihat sangat luwes.

## **C. Struktur Dramatik Film *Pendekar Tongkat Emas***

### **1. Babak I**

Babak pertama dimulai dari *timecode* 00:00:49, dibuka oleh adegan Cempaka melakukan jurus tongkat emas dan juga masa muda Cempaka yang bertarung menggunakan tongkat emas. Selanjutnya, diperkenalkan tokoh yang

merupakan muridnya di Padepokan Tongkat Emas yaitu Dara, Biru, Gerhana, dan Angin. Tiga diantaranya yaitu Dara, Biru, dan Gerhana merupakan anak dari musuh-musuh Cempaka, sedangkan Angin merupakan anak buangan. Pada babak ini muncul akar dari konflik di keseluruhan film yaitu perebutan tongkat emas sebagai wujud penerus sah dari Padepokan Tongkat Emas. Konflik dimulai sejak tongkat emas diwariskan kepada Dara, Biru yang merasa menjadi murid tertua dan terkuat dari Cempaka merasa tidak terima. Berdasarkan inilah, Biru merebut tongkat emas dari tangan Dara, dia juga tega meracun dan membunuh Cempaka, demi membalaskan dendam karena orangtuanya dibunuh oleh Cempaka.

## **2. Babak II**

Babak kedua dimulai pada *timecode* 00:23:39 yaitu setelah kejadian Cempaka meninggal, Dara, dan Angin jatuh ke dalam jurang. Dara dan Angin diselamatkan oleh Elang dan kemudian dibawa ke desa tempat tinggal Elang. Di sisi lain, Biru dan Gerhana menghasut ketua Padepokan Sayap Merah untuk membantu mencari Dara dan Angin demi menemukan tongkat emas dengan alasan Dara dan Angin membunuh Cempaka. Secara singkat, Dara dan Angin menjadi buronan di seluruh bumi persilatan.

Konflik di babak kedua muncul ketika seluruh Padepokan silat pergi mencari Dara hingga ke pelosok desa. Sampailah mereka di desa tempat Dara bersembunyi. Para pemburu hadiah memporak-porandakan desa tersebut. Angin lalu menyerahkan diri, sedangkan Dara tak dapat berbuat apa-apa karena badannya ditotok oleh Angin.

Biru berusaha mencari informasi tentang tongkat emas dan Dara dari Angin, namun Angin tetap diam meskipun disiksa oleh Biru. Di tempat lain, diperlihatkan bahwa Elang, penolong Dara dan Angin, mengetahui tentang perebutan tongkat emas. Elang ternyata telah bersumpah kepada ayahnya dengan Ketua Dewan Persilatan sebagai saksi, untuk tidak masuk dalam masalah Cempaka dan Padepokan Tongkat Emas. Dara yang telah sadar kemudian berusaha menyelamatkan Angin. Demi menyelamatkan Angin, Dara akhirnya menyerahkan tongkat emas pada Biru. Biru dan Gerhana ternyata belum puas setelah mendapatkan tongkat emas, mereka masih menginginkan kematian Dara dan Angin.

Muncul lagi konflik kejar-kejaran antara Dara, Angin dengan Biru, Gerhana. Pada pertempuran ini lagi-lagi Angin membuat Dara tak berdaya. Akibatnya Angin akhirnya tewas dibunuh Biru.

Setelah tongkat emas berhasil direbut oleh Biru dari tangan Dara, ketua Padepokan Sayap Merah meninggal setelah diam-diam diracun oleh Gerhana. Biru secara resmi menjadi penerus Padepokan Sayap Merah. Biru mengubah Padepokan Sayap Merah menjadi Padepokan Tongkat Emas dan mengikrarkan diri menjadi Padepokan persilatan yang paling kuat di jagad persilatan.

Setelah melihat Angin terbunuh, Dara yang putus asa melakukan tindakan ceroboh dengan mendatangi Padepokan Tongkat Emas yang dipimpin Biru, namun dicegah oleh Elang. Elang akhirnya melanggar janjinya demi melindungi kepentingan orang banyak. Kemudian diperlihatkan masa lalu Cempaka dan Naga Putih yang ternyata mereka adalah suami istri. Namun karena kewajiban Cempaka



untuk meneruskan Padepokan Tongkat Emas, akhirnya dia memilih untuk tidak pernah bertemu dan mencampuri urusan Naga Putih dan Elang anaknya. Dara pun berlatih dengan keras jurus tongkat emas bersama Elang.

Puncak konflik muncul ketika Dara dan Elang menyerang Padepokan Tongkat Emas yang dipimpin Biru untuk merebut kembali tongkat emas. Mereka berdua mampu mengalahkan murid-murid Biru meskipun hanya berdua. Dara kemudian menantang Biru dan Gerhana untuk bertarung memperebutkan tongkat emas. Setelah melalui pertarungan sengit, Gerhana akhirnya mati terbunuh setelah menerima serangan gabungan dari Dara dan Elang. Elang dan Dara yang bekerjasama akhirnya berhasil mendapatkan kembali tongkat emas dari tangan Biru. Menggunakan jurus berpasangan Tongkat Emas Melingkar Bumi, Dara dan Elang mampu mengalahkan Biru. Pertarungan perebutan tongkat emas dimenangkan oleh Dara dan Elang dengan terbunuhnya Biru.

### **3. Babak III**

Babak ketiga dimulai dari *timecode* 01:39:43. Pada babak ini Dara dan Elang memilih untuk mengambil jalan masing-masing. Dara meneruskan mengurus Padepokan Tongkat Emas serta mengangkat anak dari Biru dan Gerhana sebagai murid. Elang yang melanggar sumpahnya kemudian menghadap Ketua Dewan Persilatan dan memutuskan berkelana untuk menjalani hukumannya. Akhir dari film *Pendekar Tongkat Emas* ditutup oleh adegan anak dari Biru dan Gerhana memamerkan kelihaiannya melakukan gerakan silat.



#### D. Identifikasi *Scene* Berdasarkan Konflik

Hal yang dibahas dalam penelitian ini adalah aspek *framing* yang mampu menguatkan konflik dalam film *Pendekar Tongkat Emas*. Penelitian ini dibatasi pada komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera yang banyak dihadirkan pada film ini. Pemilahan data dilakukan berdasarkan konflik utama dalam film *Pendekar Tongkat Emas* yaitu perebutan tongkat emas sebagai simbol ahli waris Padepokan Tongkat Emas. Setelah konflik utama dapat diidentifikasi, maka proses selanjutnya memilah konflik yang ada berdasarkan struktur tiga babak film *Pendekar Tongkat Emas*.

Struktur tiga babak dalam film dibagi menjadi tiga bagian. Penyiapan kondisi penonton dilakukan pada Babak I. Pada babak II berlangsung cerita yang sebetulnya. Dan pada babak III disediakan kesempatan bagi penonton memantapkan pemahaman final dan menarik kesimpulan.<sup>46</sup>

Film *Pendekar Tongkat Emas* dibagi menjadi tiga babak. Babak I merupakan permulaan yaitu pengenalan tokoh utama, latar belakang tokoh, dan permulaan konflik. Babak satu dimulai pada detik ke-48 hingga menit ke-28. Babak ini dinamakan sebagai *opening* atau persiapan yang berisi cerita untuk menarik penonton untuk fokus pada film ini, pengenalan tokoh protagonis, dan berisi problem utama sebuah film.<sup>47</sup> Pada babak ini diperkenalkan tokoh-tokoh utama dari film pendekar tongkat emas yaitu Dara sebagai tokoh protagonis, Biru sebagai tokoh antagonis, Angin, Gerhana, dan Cempaka.

Konflik dimulai saat Cempaka, pemilik Padepokan Tongkat Emas, mengumumkan penerusnya. Dara dipilih untuk menjadi pewaris padepokan

---

<sup>46</sup> Misbach Yusa Biran, 2006:107

<sup>47</sup> Misbach Yusa Biran, 2006:108.

tersebut. Timbulah rasa iri dalam diri Biru karena tidak dipilih menjadi pewaris Padepokan Tongkat Emas. Segala cara dihalalkan untuk dapat mengambil tongkat emas. Cempaka pun dibunuh Biru bersama dengan Gerhana.

Babak kedua dimulai dari menit ke-23 hingga menit ke-99. Babak ini berisi cara protagonis melawan hambatan, kekalahan dan kebangkitan protagonis, dan klimaks cerita.<sup>48</sup> Pada babak ini, konflik yang muncul di babak satu film Pendekar Tongkat Emas dikembangkan hingga mencapai puncak konflik dan terlihat usaha yang keras dari tokoh protagonis untuk mengalahkan musuhnya.

Tongkat emas berhasil direbut Biru dan Gerhana. Biru pun kembali mendirikan Padepokan Tongkat Emas. Disamping itu, Dara kehilangan Cempaka dan Angin karena dibunuh Biru dan Gerhana. Berbekal hal ini, Dara berlatih untuk balas dendam. Didalam latihan ini, Dara dibantu anak Cempaka yaitu Elang.

Sedangkan Babak III merupakan babak penyelesaian yaitu konflik yang hadir telah selesai. Babak ketiga dimulai dari menit ke-100 hingga menit ke-105. Pada babak ketiga cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy ending* atau *unhappy ending*.<sup>49</sup> Sesuai dengan penjelasan tersebut maka babak ketiga film Pendekar Tongkat emas merupakan penyelesaian atau akhir dari film ini. Dara dan Elang yang telah menang melawan Biru kemudian memilih jalan mereka masing-masing. Dara meneruskan padepokan tongkat emas bersama dengan anak dari Biru dan Gerhana. Sedangkan Elang menebus kesalahannya dengan pergi

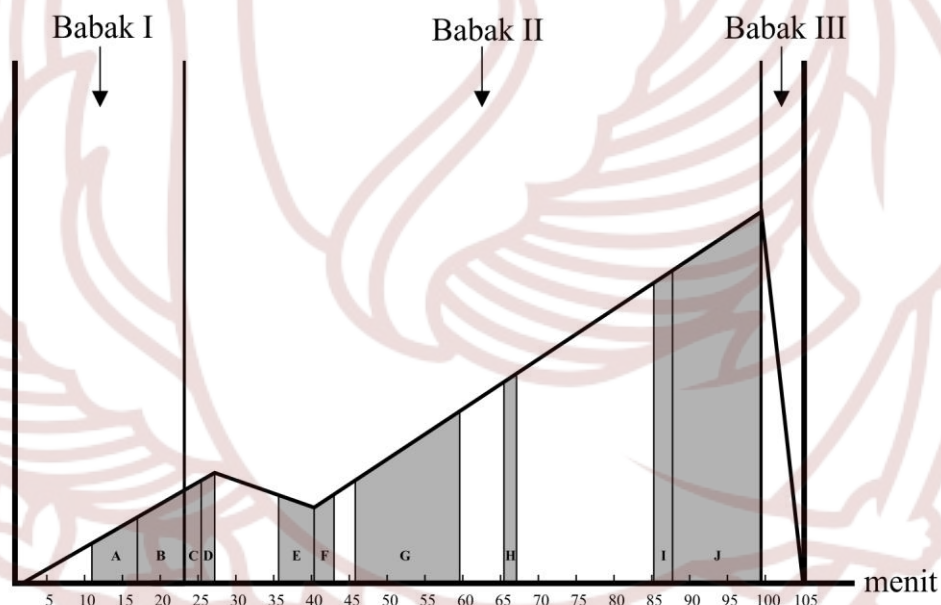
---

<sup>48</sup> Misbach Yusa Biran, 2006:115

<sup>49</sup> Misbach Yusa Biran, 2006:123

berkelana karena telah melanggar janjinya untuk tidak mencampuri urusan Padepokan Tongkat Emas.

Konflik yang dipilih untuk diteliti adalah konflik-konflik yang masih ada hubungannya dengan konflik utama. Konflik tersebut didapatkan dari membedah babak pada film untuk memudahkan dalam menentukan konflik. Pada akhirnya ditemukan sepuluh konflik, dua konflik pada babak satu dan delapan konflik pada babak dua.



Gambar 20.  
Grafik dramatik struktur tiga babak film *Pendekar Tongkat Emas*

Keterangan :

A : Konflik 1  
B : Konflik 2  
C : Konflik 3  
D : Konflik 4  
E : Konflik 5

F : Konflik 6  
G : Konflik 7  
H : Konflik 8  
I : Konflik 9  
J : Konflik 10

## 1. Konflik Satu

Konflik satu dimulai dari *timecode* 00:10:58 hingga 00:17:26. Konflik ini merupakan akar konflik dari film *Pendekar Tongkat Emas*. Konflik satu hanya terdapat satu *scene* yang terdapat pada *scene* 13. Konflik dimulai ketika Cempaka sebagai pemimpin Padepokan Tongkat Emas mengumumkan akan memilih salah satu dari keempat muridnya untuk menggantikan dirinya. Keputusan Cempaka yang memilih Dara sebagai penerusnya membuat murid lain yakni Biru, yang merupakan murid tertua dan terkuat merasa kecewa. Biru merasa dialah yang paling pantas menerima pusaka sakti tongkat emas dan menjadi pemimpin meneruskan Padepokan Tongkat Emas.

## 2. Konflik Dua

Konflik kedua dimulai dari *timecode* 00:18:16 hingga 00:23:34. Konflik ini terdapat dua *scene*, yakni *scene* 16 dan 17, kedua *scene* tersebut masih mengacu pada konflik utama. Biru yang tidak puas dengan keputusan Cempaka mendatangi Cempaka ketika melakukan perjalanan untuk mewariskan ilmu sakti kepada Dara. Kondisi fisik Cempaka yang lemah karena telah diberi racun oleh Gerhana, membuat Cempaka terbunuh ditangan Biru dan Gerhana. Dara dan Angin yang ilmu silatnya masih dibawah Biru dan Gerhana, terdesak hingga jatuh ke dalam jurang demi mempertahankan tongkat emas.

### **3. Konflik Tiga**

Pada konflik ketiga hanya terdapat satu *scene* yang terdapat pada *scene* 18, dimulai dari *timecode* 00:23:39 hingga 00:25:48. Konflik ketiga merupakan konflik pertama pada babak dua, yakni konflik tentang kemunculan sosok Elang yang diperankan Nicholas Saputra. Dara dan Angin diselamatkan oleh Elang sebelum jatuh hingga ke dasar jurang. Sosok Elang yang misterius membuat Dara tidak mempercayai Elang walaupun sudah menolong dirinya dan Angin. Sebelum Cempaka meninggal, Dara mendapat pesan dari Cempaka untuk mencari seorang pendekar bernama Naga Putih jika sesuatu terjadi pada Cempaka.

### **4. Konflik Empat**

Konflik ini dimulai dari *timecode* 00:25:49 hingga 00:27:34. Pada konflik keempat terdapat dua *scene* yaitu *scene* 19 dan 20, kedua *scene* tersebut masih terkait pada konflik utama. Biru dan Gerhana mendatangi Padepokan Sayap Merah untuk mengabarkan tentang kematian Cempaka. Biru memfitnah Dara dan Angin sebagai pembunuh Cempaka, Biru dan Gerhana juga bergabung menjadi murid Padepokan Sayap Merah. Ketua Padepokan Sayap Merah yang telah terhasut oleh Biru mengumumkan akan memberikan hadiah yang besar bagi siapapun yang berhasil menangkap Dara dan Angin.

### **5. Konflik Lima**

Konflik kelima dimulai pada *timecode* 00:35:44 hingga 00:40:24. Pada konflik ini terdapat lima *scene* yakni *scene* 32, 33, 34, 35, dan 36, kelima *scene*



tersebut masih mengacu pada konflik utama. Dara dan Angin yang telah sembuh dari luka akibat pertarungan melawan Biru dan Gerhana, memutuskan untuk mencari Naga Putih meskipun tidak tahu keberadaan Naga Putih. Keyakinan Dara digoyahkan oleh Elang yang mengatakan mengetahui tentang Naga Putih, serta bersedia mengantarkan Dara dan Angin menemui Naga Putih setelah menyelesaikan urusannya. Dara yang belum sepenuhnya mempercayai Elang, memutuskan mengikuti Elang untuk mencari informasi mengenai siapa Elang sebenarnya.

## **6. Konflik Enam**

Konflik keenam dimulai dari *timecode* 00:40:25 hingga 00:43:20. Terdapat tiga *scene* pada konflik ini yakni *scene* 37, 38, dan 39, ketiga *scene* tersebut masih terkait dengan konflik utama. Pada saat mengikuti Elang, Dara melihat poster dirinya dan Angin telah menjadi buronan. Dara dan Angin memutuskan untuk pergi meninggalkan desa, namun ditengah perjalanan mereka melihat sekelompok orang berkuda menuju kearah desa. Para penunggang kuda itu adalah pemburu hadiah yang mencari Dara dan Angin. Dara berniat menolong penduduk desa, namun dihentikan oleh Angin dengan cara menotok tubuh Dara. Angin menolong penduduk desa seorang diri melawan para pemburu hadiah. Ilmu silat Angin yang lebih tinggi mampu menumbangkan para pencari hadiah, tetapi perlawanan Angin harus terhenti ketika salah seorang pemburu hadiah mengancam akan menyakiti penduduk desa jika Angin tetap melawan.

## 7. Konflik Tujuh

Konflik tujuh dimulai dari *timecode* 00:45:57 hingga 00:59:39. Terdapat sembilan *scene* pada konflik ini, namun hanya enam *scene* yang masih berhubungan dengan konflik utama yakni *scene* 42, 43, 44, 45, 46, dan 50. Angin yang terpaksa menyerahkan diri demi melindungi penduduk desa, telah menjadi tawan Biru. Elang ingin membantu Dara untuk membebaskan Angin, namun terbentur oleh janjinya untuk tidak mencampuri urusan Cempaka dan Padepokan Tongkat Emas. Dara memilih untuk menyerahkan tongkat emas kepada Biru demi menyelamatkan Angin. Biru yang telah mendapatkan tongkat emas, merasa kurang puas dan ingin membunuh Dara dan Angin. Biru dan Gerhana mengejar Dara dan Angin hingga ke dalam hutan. Pada saat bersembunyi, tubuh Dara ditotok Angin hingga tidak bisa bergerak dan berbicara. Angin memutuskan menghadapi Biru dan Gerhana seorang diri. Ilmu silat Biru yang lebih tinggi dari Angin mengakibatkan Angin mati dalam pertarungan.

## 8. Konflik Delapan

Konflik kedelapan hanya terdapat satu *scene* yakni *scene* 62 yang dimulai dari *timecode* 01:05:35 hingga 01:06:03. Dara yang putus asa karena merasa tidak punya siapa-siapa lagi, memutuskan menyusup Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru. Ketika memasuki pondok Dara disekap oleh seseorang. Orang tersebut ternyata adalah Elang yang berusaha menyelamatkan Dara dari tindakan ceroboh yang dilakukan Dara.

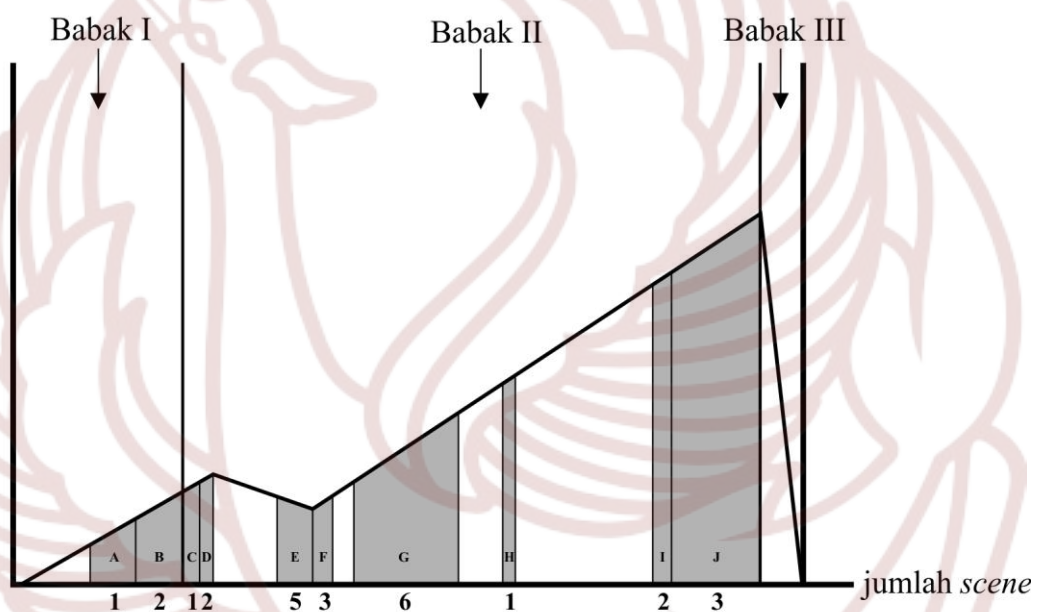
## 9. Konflik Sembilan

Konflik kesembilan dimulai dari *timecode* 01:25:42 hingga 01:27:56. Terdapat dua *scene* dalam konflik ini yakni *scene* 87 dan 88, kedua *scene* tersebut masih mengacu pada konflik utama. Konflik ini merupakan konflik internal pada diri Dara dan Elang sebelum memutuskan akan melawan Biru dan Gerhana. Elang harus melanggar sumpahnya, sementara Dara harus melawan dua orang kakak seperguruan yang telah lama hidup bersama.

## 10. Konflik Sepuluh

Konflik kesepuluh merupakan puncak konflik pada film ini, dimulai dari *timecode* 01:27:57 hingga 01:39:43. Pada konflik ini terdapat tiga *scene* yakni *scene* 89, 90, dan 91, ketiga *scene* tersebut masih terkait dengan konflik utama. Dara dan Elang mendatangi Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru untuk melawan Biru dan Gerhana. Kekuatan yang hampir seimbang dari kedua belah pihak membuat pertarungan menjadi sengit. Pada saat Dara dan gerhana sedang bertarung, muncul sosok anak kecil yang merupakan anak dari Biru dan Gerhana. Pertarungan berlanjut hingga ke Padepokan Tongkat Emas lama yang dulu digunakan Cempaka melatih murid-muridnya. Gerhana berhasil ditumbangkan melalui serangan gabungan Dara dan Elang. Biru dikalahkan Dara dan Elang dengan menggunakan jurus terkuat dari Padepokan Tongkat Emas, yakni jurus tongkat emas melingkar bumi.

Melalui sepuluh konflik yang telah ditemukan, akan dibedah lagi berdasarkan *scene*, karena tidak semua *scene* dalam konflik tersebut ada hubungannya dengan konflik utama. Dari sepuluh konflik tersebut ditemukan 29 *scene*, namun hanya 26 *scene* yang mengacu pada konflik utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 21.  
Grafik pembagian *scene* setiap konflik film *Pendekar Tongkat Emas*

**BAB III**  
**ASPEK *FRAMING* SEBAGAI PENGUAT KONFLIK**  
**FILM *PENDEKAR TONGKAT EMAS***

**A. Identifikasi Aspek *Framing* sebagai Penguat Konflik Film**

Film Pendekar Tongkat Emas sangatlah didukung aspek *framing* dalam mengangkat emosi penonton. Pertarungan antara Biru, Gerhana, Cempaka, Dara, dan Angin dibuat dramatik namun tidak meninggalkan detail dari silat yang dihadirkan. Melalui pergerakan kamera, komposisi, dan sudut pandang, adegan silat yang ditampilkan oleh para tokoh menjadi terlihat mampu menggugah emosi. Selain itu, penonton juga dibawa untuk fokus melihat indahnya gerakan silat Indonesia melalui mata kamera. Terdapat 26 *scene* yang masih berhubungan dengan konflik utama film, yakni tentang perebutan tongkat emas. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung konflik berdasarkan komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera pada masing-masing *scene*:

**1. *Scene* 13**

*Scene* 13 dimulai dari *timecode* 00:10:58 hingga 00:17:26. Suatu malam ketika bulan purnama, Cempaka melakukan pertemuan dengan keempat muridnya yaitu Biru, Gerhana, Dara, dan Angin. Malam itu Cempaka bermaksud mewariskan sebuah tongkat sakti bernama Tongkat Emas. Konflik pada *scene* ini dipicu oleh pewarisan tongkat emas yang jatuh kepada Dara, yaitu seorang murid Cempaka yang usianya tergolong muda. Hal tersebut membuat kedua murid



senior lain yaitu Biru dan Gerhana merasa iri. Berikut penjelasan aspek *framing* pada *scene* 13:

#### a. Komposisi

Komposisi simetrik dan dinamik terus bergantian muncul pada *scene* ini. Terdapat beberapa *shot* komposisi yang mampu menguatkan konflik dalam *scene* ini. Berikut *capture shot* untuk komposisi simetrik dan dinamik serta fungsinya dalam menguatkan konflik.



Gambar 22.  
Komposisi simetrik *scene* 13  
(Sumber: *Capture video film Pendekar Tongkat Emas*.  
*Timecode* 00:11:00, 00:13:09)

*Timecode* 00:11:00 mampu menunjukkan kesan formal dari sebuah pertemuan, posisi Cempaka yang berada di atas serta di depan memberikan informasi bahwa dia sebagai guru dan pemimpin. Komposisi simetrik seperti yang ditunjukkan *timecode* 00:13:09 mampu menguatkan kedudukan Cempaka sebagai pemimpin Padepokan Tongkat Emas. Melalui komposisi ini, kita bisa melihat keadaan seimbang antara Biru dan Dara. Keduanya berkedudukan sama sebagai murid Cempaka. Komposisi ini ditujukan untuk memperlihatkan pada penonton bahwa Cempaka merupakan tokoh sentral dan sosok guru yang akan mewariskan ilmu sakti pada salah seorang muridnya.



Gambar 23.  
Komposisi dinamik *scene* 13  
(*Timecode* 00:13:25, 00:14:12, 00:14:15, 00:15:34, 00:15:40, 00:16:53)

*Timecode* 00:13:25 diperlihatkan Dara dan Angin dalam satu *frame*, tetapi tujuan utamanya penonton diajak fokus pada Dara ketika sedang mengagumi Tongkat Emas yang baru Dara lihat untuk pertama kali. *Timecode* 00:14:12 dan 00:14:15 tampak Biru dilirik Dara setelah Cempaka menyebutkan akan memberikan Tongkat Emas kepada salah satu muridnya. *Timecode* 00:14:12 memberikan pengertian bahwa menurut Dara Tongkat Emas akan diberikan kepada Biru yang merupakan murid tertua dan terkuat. *Timecode* 00:14:15 menguatkan bahwa orang yang akan menerima Tongkat Emas dari Cempaka adalah Biru karena kamera berpindah fokus dari Dara ke Biru.

*Timecode* 00:13:34 diperlihatkan Biru dan Gerhana dalam satu *frame* tetapi kamera difokuskan pada Biru. Ekspresi Biru yang sedikit kecewa dapat ditangkap melalui komposisi ini, hal ini terlihat dari pandangan matanya yang sudah tidak lagi antusias melihat Cempaka berbicara. *Timecode* 00:15:40 merupakan *frame* yang terdapat Dara dan Angin didalamnya, tetapi kali ini kamera difokuskan pada Angin. Tujuan dari komposisi ini tidak hanya untuk mengajak penonton agar fokus pada Angin ketika Cempaka menyebutkan

namanya, namun juga memperlihatkan Dara yang sudah tidak lagi fokus dan antusias mendengarkan Cempaka. Hal tersebut dikarenakan Dara merasa bersalah pada Biru, bahwa dialah yang akan menjadi pewaris Tongkat Emas.

*Timecode* 00:16:53 terlihat Tongkat Emas diberikan Cempaka kepada Dara. Sifat fleksibel dari komposisi ini menjadikan kesan formal antara guru dan murid menjadi tersamarkan. Kesan hubungan yang lebih dekat dan akrab antara guru dan murid mampu dihadirkan dari komposisi ini.

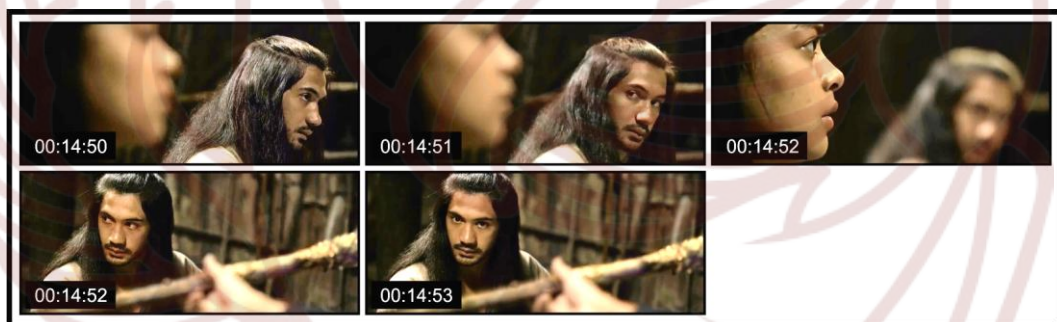
#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 24.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif *scene* 13  
(*Timecode* 00:11:56 - 00:13:06)



Pada *scene* pertama ini terdapat beberapa sudut pandang yang bisa diambil. Pertama yaitu sudut pandang subjektif interpretatif yang diwakili dari *timecode* 00:11:56 hingga 00:13:06. Cempaka sedang memberikan nasehat dan mengumumkan akan memilih salah satu dari keempat muridnya yang akan menjadi pengganti dirinya memimpin Perguruan Tongkat Emas. Cempaka terlihat berputar-putar di sekitar keempat muridnya. Gerakan Cempaka yang seperti terbang ini dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa pesan dari Cempaka seolah-olah berada sangat dekat dan tersampaikan hingga mampu menembus perasaan keempat muridnya.



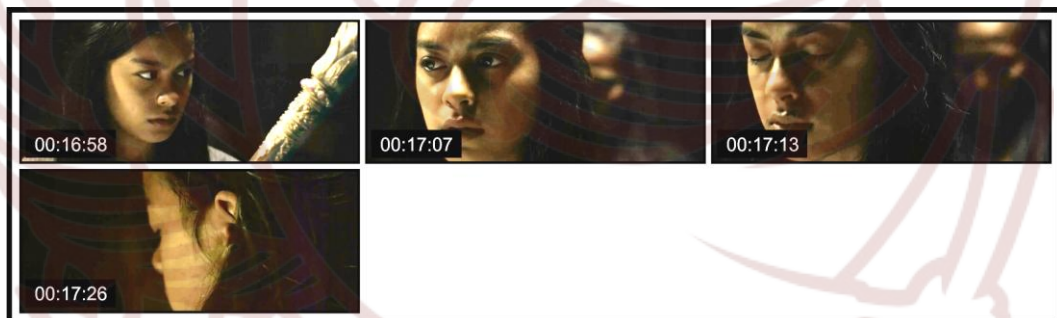
Gambar 25.  
Sudut pandang subjektif tak langsung 1 *scene* 13  
(*Timecode* 00:14:50 - 00:14:53)

Sudut pandang subjektif tak langsung yang pertama terdapat dalam *timecode* 00:14:50 – 00:14:53. Ekspresi terkejut Biru diperlihatkan dalam sudut pandang ini ketika Cempaka mengatakan bahwa Dara akan menjadi penerusnya. Penonton diajak merasakan perasaan Biru yang terlihat langsung menoleh ke Dara dan kembali melihat tongkat emas dengan ekspresi sedikit kecewa.



Gambar 26.  
Sudut pandang subjektif tak langsung 2 *scene* 13  
(*Timecode* 00:16:14 - 00:16:16)

Sudut pandang subjektif tak langsung berikutnya ada pada *timecode* 00:16:14 – 00:16:16. Sudut pandang ini diperlihatkan ekspresi kemarahan Biru atas keputusan Cempaka yang tidak memilihnya menjadi pewaris tongkat emas. Melalui sudut pandang ini, penonton diajak untuk merasakan kemarahan Biru melalui tatapan tajam kearah belakang.



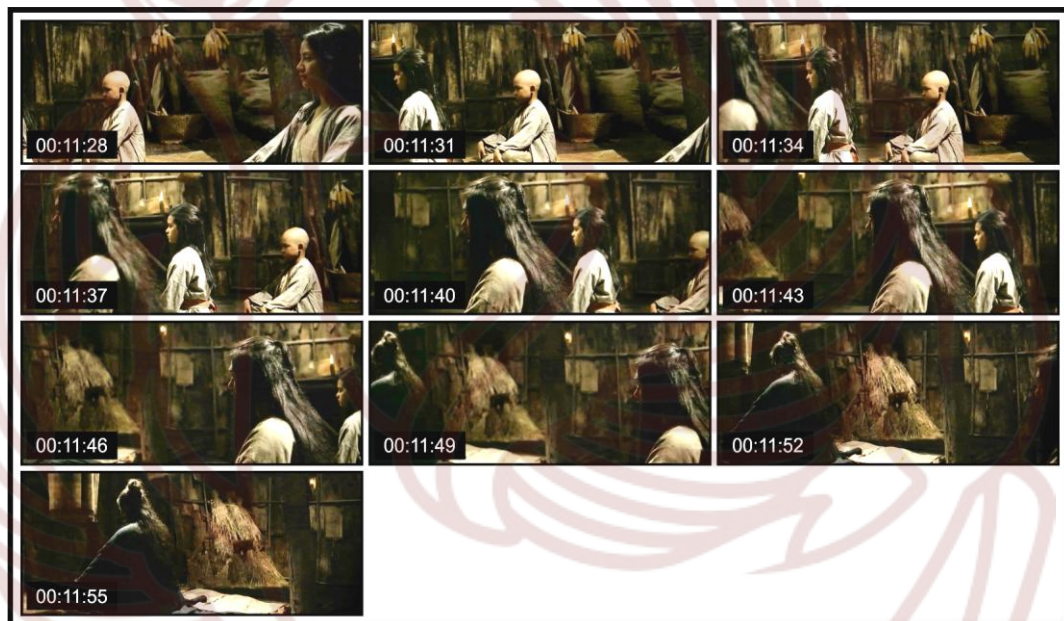
Gambar 27.  
Sudut pandang subjektif tak langsung 3 *scene* 13  
(*Timecode* 00:16:58 - 00:17:26)

Sudut pandang subjektif tak langsung yang terakhir pada *scene* ini terjadi pada *timecode* 00:16:58 – 00:17:26. Penonton diajak untuk merasakan perubahan ketetapan hati Dara, yang awalnya masih ragu hingga akhirnya menjadi yakin dengan adanya nasehat dan pesan rahasia dari Cempaka.



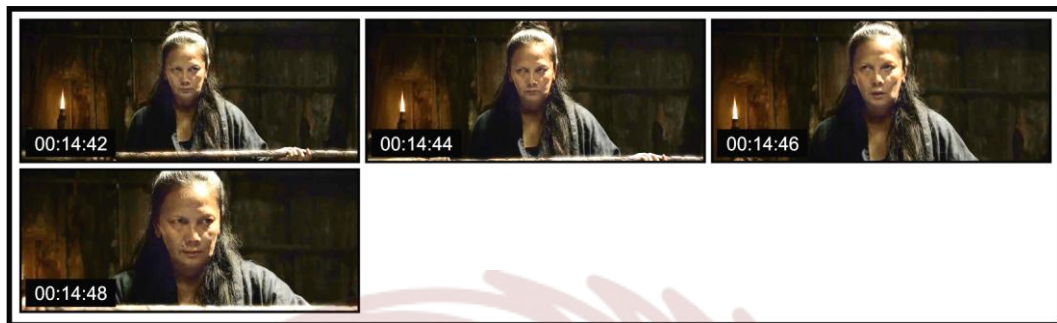
### c. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera pada *scene* ini didominasi dengan *tracking* dan *panning*. Terdapat 2 pergerakan kamera yang mampu menguatkan konflik pada *scene* ini. Salah satunya adalah *pan left* pada *timecode* 00:11:28 hingga 00:11:55.



Gambar 28.  
*Pan left scene 13*  
(*Timecode* 00:11:28 - 00:11:55)

Sebelum pergerakan *panning* ini, keempat murid Cempaka hanya diperlihatkan bagian punggungnya saja. Belum terlihat identitas masing-masing murid. Melalui *pan left*, penonton digiring untuk melihat keseluruhan posisi duduk murid Cempaka. Biru duduk sejajar dengan Dara, Angin sejajar dengan Gerhana.



Gambar 29.  
*Track in scene 13*  
 (Timecode 00:14:42 - 00:14:48)

Selain pergerakan *panning*, terdapat juga pergerakan *track in* pada *timecode* 00:14:42 – 00:14:48. Awal mula *shot* diperlihatkan Cempaka memegang tongkat emas, kemudian kamera bergerak mendekat untuk memperlihatkan lebih detail ekspresi Cempaka. *Track in* ini menunjukan kepada penonton tentang keseriusan keputusan Cempaka menurunkan tongkat emas kepada Dara.

## 2. *Scene 16*

*Scene 16* dimulai dari *timecode* 00:18:16 hingga 00:21:58. Perjalanan Cempaka, Dara, dan Angin yang terhambat karena Cempaka sedang terluka, akhirnya berhasil disusul Biru dan Gerhana. Mereka ingin merebut tongkat emas dari tangan Dara. Cempaka yang menyadari Dara dan Angin akan kalah melawan Biru dan Gerhana, lebih memilih mengorbankan dirinya agar Dara dan Angin bisa melarikan diri. Berikut penjelasan aspek *framing* pada *scene 16*:

### a. Komposisi



Gambar 30.  
Komposisi simetrik *scene* 16  
(*Timecode* 00:18:52, 00:20:18)

Awal pertemuan kelima pemain utama ini diperlihatkan melalui komposisi simetrik seperti pada *timecode* 00:18:52 dan 00:20:18. *Timecode* 00:18:52 diperlihatkan Cempaka, Dara dan Angin terkejut dengan kedatangan Biru dan Gerhana. Penggunaan komposisi simetrik pada *shot* ini bertujuan untuk memberikan efek terperangkap kelompok Cempaka karena kedatangan kelompok Biru. *Timecode* 00:20:18, Gerhana dan Biru bersiap dengan kuda-kudanya, berhadapan dengan Cempaka yang membawa Tongkat Emas berdiri berdampingan dengan Dara dan Angin. Komposisi ini bertujuan untuk memperlihatkan Biru dan Gerhana berada di kubu yang berbeda dengan Cempaka, Dara, dan Angin.

*Scene* ini juga terdapat beberapa komposisi dinamik. Komposisi dinamik yang mampu menguatkan konflik terdapat pada *timecode* 00:20:21, 00:20:54, dan 00:21:50. Berikut adalah *capture shot* untuk komposisi dinamik dalam *scene* ini.





Gambar 31.  
Komposisi dinamik *scene* 16  
(*Timecode* 00:20:21, 00:20:54, 00:21:50)

*Timecode* 00:20:21 menunjukkan Tongkat Emas yang terlepas dari tangan Dara berhasil ditangkap Cempaka, setelah Dara kalah berhadapan melawan Biru dan Gerhana. Tujuan komposisi ini untuk mengarahkan perhatian penonton pada Tongkat Emas yang dipegang Cempaka ketika berbicara dengan Biru dan Gerhana. Komposisi dinamik pada *Timecode* 00:20:54 diperlihatkan arah pandang Biru sedang melihat ke suatu tempat ketika bertarung dengan Cempaka. Keinginan utama dari Biru untuk merebut Tongkat Emas diperlihatkan dalam komposisi ini, sehingga pandangan Biru tidak terlepas dari Tongkat Emas yang dibawa lari Dara dan Angin meski sedang berhadapan dengan Cempaka.

Dara dan Angin sedang berlari ditunjukkan pada *timecode* 00:21:50. Komposisi dinamik diketahui dari *lead space* yang merupakan arah lari Dara dan Angin. Komposisi ini bertujuan menggambarkan betapa berat bagi Dara yang harus meninggalkan gurunya bertarung seorang diri. Hal ini ditunjukkan dengan Dara menoleh kebelakang. Angin yang sebelumnya sudah mendapatkan pesan dari Cempaka tetap teguh dan menarik Dara agar berlari mengikutinya.

## b. Sudut Pandang

*Scene* 16 ini terdapat berbagai macam sudut pandang. Ada dua sudut pandang yang dominan serta mampu menguatkan konflik. Pertama yaitu sudut pandang objektif pada *timecode* 00:18:22, 00:18:30, dan 00:18:41. Kedua yaitu sudut pandang subjektif-interpretatif pada *timecode* 00:21:29 hingga 00:21:57.



Gambar 32.  
Sudut pandang objektif *scene* 16  
(*Timecode* 00:18:22, 00:18:30, 00:18:41)

Perhatian penonton berpusat pada adegan perebutan tongkat emas melalui sudut pandang objektif. Penonton diberikan informasi tentang perjalanan Cempaka, Dara, dan Angin yang harus terhenti karena kondisi Cempaka tidak sehat. Tujuan dari sudut pandang ini tidak hanya diperlihatkan kondisi Cempaka yang lemah, tetapi secara tidak langsung penonton diberikan informasi tentang Biru dan Gerhana bisa menyusul mereka dengan cepat. Hal tersebut dikarenakan perjalanan Cempaka yang lambat dan sering berhenti.

Penekanan khusus kematian Cempaka ditujukan melalui sudut pandang subjektif-interpretatif. Kematian tragis Cempaka terlihat dari *timecode* 00:21:29 hingga 00:21:57. Awalnya Biru dan Gerhana ditahan Cempaka saat akan mengejar Dara dan Angin yang membawa lari tongkat emas. Kondisi fisik yang lemah membuat Cempaka terbunuh oleh kedua muridnya tersebut.





Gambar 33.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif *scene* 16  
(*Timecode* 00:21:29 - 00:21:57)

Kesan dramatis diperlihatkan saat penonton dilibatkan langsung dalam ekspresi Cempaka yang menatap Dara dan Angin saat sekarat. Penekanan khusus pada adegan kematian Cempaka melalui sudut pandang subjektif-interpretatif, bukanlah satu-satunya sudut pandang dalam satu rangkaian adegan kematian cempaka ini. Terdapat juga beberapa sudut pandang yang lain.

Terdapat sudut pandang subjektif tak langsung yang ditunjukkan pada *shot* di *timecode* 00:21:37 dan 00:21:40 ketika penonton diajak untuk merasakan kesedihan Dara ketika melihat tatapan memilukan Cempaka. Sudut pandang yang lain adalah sudut pandang subjektif diperlihatkan pada *timecode* 00:21:44. Pada *shot* tersebut mata Cempaka digantikan mata kamera sebelum diserang terakhir kalinya oleh Biru dan Gerhana. Hal tersebut bertujuan agar sensasi ketika

Cempaka mendapatkan serangan gabungan dari Biru dan Gerhana yang akhirnya terbunuh dapat dirasakan penonton.

### c. Pergerakan Kamera

*Scene* ini terdapat banyak sekali pergerakan kamera, namun hanya beberapa yang mampu menguatkan konflik. Gerakan *panning* dan *tracking* sangat dominan dalam adegan pertarungan. Berikut adalah *capture shot* pergerakan kamera pada *scene* ini:



Gambar 34.  
*Track in scene 16*  
(*Timecode* 00:18:47 - 00:18:50)

*Track in* terlihat di awal kemunculan Biru dan Gerhana ketika Cempaka, Dara, dan Angin sedang beristirahat pada *timecode* 00:18:47 – 00:18:50. Pergerakan kamera *track in* ini diperlihatkan kemunculan Biru dan Gerhana di atas sebuah batu besar. Tujuan dari pergerakan ini supaya perhatian penonton yang awalnya diperlihatkan rerimbunan daun, digiring untuk fokus pada kedatangan Biru dan Gerhana.



Gambar 35.  
*Track out scene 16*  
 (Timecode 00:19:41 - 00:19:43)

Pergerakan kamera berikutnya yaitu *track out*, bisa dilihat dari *timecode* 00:19:41 hingga 00:19:43. Adegan tersebut digambarkan Biru berlari dan melompat ke arah Dara untuk melancarkan serangan dari udara. Pergerakan kamera ini ditujukan untuk mengikuti gerakan melayang Biru saat melawan Dara. Melalui *track out* ini mampu membuat serangan Biru terlihat lebih kuat, sehingga superioritas Biru terhadap Dara semakin terlihat.



Gambar 36.  
*Pan right scene 16*  
 (Timecode 00:21:13 - 00:21:14)

Pergerakan *pan right* terjadi saat Cempaka terlempar oleh tendangan Biru. Tubuh Cempaka terlempar dari arah kiri menuju ke kanan. Penggunaan *pan right* pada adegan tersebut berfungsi untuk mengikuti gerakan Cempaka yang terlempar. Melalui *pan right* ini, penonton diikutkan untuk merasakan kekuatan tendangan dari Biru yang terlihat sangat kuat sehingga Cempaka terluka cukup serius.



### 3. Scene 17

Scene 17 dimulai dari *timecode* 00:21:59 hingga 00:23:34. Dara dan Angin yang melarikan diri membawa tongkat emas berhasil dikejar Biru dan Gerhana setelah Cempaka tewas. Pertarungan sengit tak terelakan saat tongkat emas diperebutkan. Biru dan Gerhana berhasil memojokan Dara dan Angin hingga jatuh ke jurang. Berikut penjelasan aspek *framing* pada scene 17:

#### a. Komposisi



Gambar 37.  
Komposisi simetrik scene 17  
(*Timecode* 00:22:06, 00:22:34, 00:22:39)

Terdapat beberapa komposisi simetrik dan dinamik dalam scene ini. Komposisi simetrik diperlihatkan pada *timecode* 00:22:06, 00:22:34, 00:22:39. *Timecode* 00:22:06 diperlihatkan Dara sedang bertarung dengan Biru. Komposisi simetrik tersebut menggambarkan keadaan pertarungan Dara dan Biru yang masih seimbang. *Timecode* 00:22:34 ditunjukkan sebuah *shot* ketika Gerhana terhempas kebelakang setelah tendangan diterima dari Angin. Tujuan dari komposisi tersebut mampu menambahkan kesan keterasingan Gerhana dalam pertempuran.

Hal tersebut dikuatkan dengan *shot* pada *timecode* 00:22:39 yang memperlihatkan Biru menoleh kebelakang karena terkena serangan dari Angin. Tujuan dari komposisi simetrik *timecode* 00:22:39 sendiri adalah menguatkan



efek terperangkap Biru. Biru harus melawan Dara yang berada di depan dan Angin di belakang.

Emosi penonton juga mampu dibangun melalui komposisi dinamik. Pada scene ini, sebagian besar komposisi dinamik ditujukan untuk memberikan ruang didepannya. Komposisi dinamik ini akan diikuti pergerakan pemain atau kamera.



Gambar 38.  
Komposisi dinamik scene 17  
(Timecode 00:22:19, 00:22:44, 00:22:58)

Tujuan dari komposisi dinamik *timecode* 00:22:19, 00:22:44, dan 00:22:58 adalah agar gambar selalu dalam keadaan bergerak. Pemain dalam masing-masing *shot* tersebut akan bergerak ke arah dimana *lead space* tersedia. Pergerakan ini disebut dengan gerakan primer (*primary movement*). Komposisi dinamik ini mampu membuat adegan pertarungan tetap dinamis dan dramatis.

## **b. Sudut Pandang**

Terdapat beberapa sudut pandang dalam *scene* tiga ini. Diantaranya adalah sudut pandang objektif, sudut pandang subjektif, dan sudut pandang subjektif-interpretatif. Sudut pandang subjektif-interpretatif muncul pada *timecode* 00:22:39 hingga 00:22:43.



Gambar 39.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif 1 *scene* 17  
(*Timecode* 00:22:39 - 00:22:43)

Adegan tersebut memperlihatkan perjuangan Dara yang terdesak mempertahankan tongkat emas yang akan direbut Biru. Angin tiba-tiba datang dalam pertempuran tersebut. Perhatian Biru yang terpecah karena harus menghadapi Angin, dimanfaatkan oleh Dara untuk bangkit dan merebut tongkat emas dari tangan Biru. Sutradara ingin memperlihatkan proses tongkat emas berhasil direbut Dara yang memilih untuk membawa pusaka tersebut jatuh ke dalam jurang bersama dirinya. Penekanan adegan dramatis ditambahkan oleh sutradara saat Dara melayang menendang Biru hingga menghilang kedalam jurang.

Sudut pandang subjektif-interpretatif juga muncul pada *timecode* 00:22:54 hingga 00:23:02. Adegan ini merupakan kelanjutan setelah Dara jatuh ke dalam jurang. Dara dikejar Angin hingga ujung jurang lalu berbalik memandang kearah Biru, kemudian Angin berlari menyerang Biru dengan penuh amarah.



Gambar 40.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif 2 *scene* 17  
(*Timecode* 00:22:54 - 00:23:02)

*Timecode* 00:22:58, Gerhana bersiap membantu Biru melawan Angin. *Timecode* 00:23:02, diperlihatkan Angin jatuh ke dalam jurang mengikuti Dara. Melalui *shot* pada *timecode* 00:23:02, sutradara ingin menunjukkan kekalahan Angin melawan Biru dan Gerhana hingga akhirnya ikut terlempar ke dalam jurang.



Gambar 41.  
Sudut pandang subjektif *scene* 17  
(*Timecode* 00:22:46 - 00:22:48)

Sudut pandang subjektif muncul dalam adegan Dara jatuh ke dalam jurang pada *timecode* 00:22:46 hingga 00:22:48. Penonton diajak merasakan dalamnya jurang dan proses Dara terjatuh. Hal ini diperlihatkan dengan *shot* dari bawah jurang pada *timecode* 00:22:46. *Shot* pada *timecode* 00:22:48 penonton diposisikan sebagai Dara yang menabrak beberapa ranting pohon ketika terjatuh.



Selain sudut pandang subjektif dan sudut pandang subjektif-interpretatif, terdapat juga sudut pandang objektif. Sudut pandang objektif terjadi pada *timecode* 00:22:50 - 00:22:52, 00:23:04, dan 00:23:29.



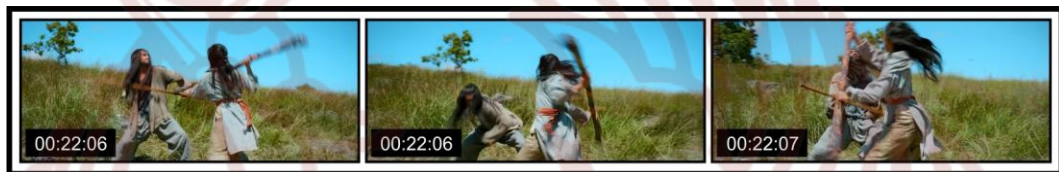
Gambar 42.  
Sudut pandang objektif *scene* 17  
(*Timecode* 00:22:50 - 00:22:52, 00:23:04, 00:23:29)

Penonton diperlihatkan adegan Dara jatuh dari atas menuju dasar jurang. Sebelum sampai dasar jurang, ada sosok yang sangat cepat menangkap Dara, terlihat pada *timecode* 00:22:52. Hampir sama dengan *timecode* 00:22:52, pada *timecode* 00:23:04 tampak Angin ditangkap sosok misterius. *Timecode* 00:23:29 diperlihatkan Biru dan Gerhana yang kehilangan jejak Dara dan Angin di dasar jurang. Fungsi dari sudut pandang objektif tersebut, ditujukan untuk kesinambungan informasi tentang bagaimana Dara dan Angin bisa selamat setelah jatuh ke jurang.



### c. Pergerakan Kamera

Terdapat dua pergerakan kamera yang mampu menguatkan konflik pada *scene* ini. Pergerakan kamera tersebut adalah *track right* dan *tilt down*. Pergerakan *track right* terjadi pada *timecode* 00:22:06 – 00:23:07.



Gambar 43.  
*Track right scene 17*  
(Timecode 00:22:06 - 00:22:07)

Pergerakan tersebut diperlihatkan adegan Dara dan Biru yang sedang bertarung. Fungsi dari pergerakan *track right* ini yaitu menjaga agar gambar selalu dalam keadaan bergerak. Saat adegan pertarungan, pergerakan kamera serta pemain yang dinamis mampu membuat pertarungan semakin dramatis dan hidup. Pertarungan Dara dan Biru yang hanya berdiri pada satu tempat, menjadi dinamis dengan adanya gerakan *track right* ini.



Gambar 44.  
*Tilt down scene 17*  
(Timecode 00:23:15 - 00:23:26)

Pergerakan kamera pada *timecode* 00:23:15 – 00:23:26 yaitu *tilt down*. Pada pergerakan ini diperlihatkan tebing yang menjulang tinggi dengan kamera ditempatkan di dasar jurang. Melalui *tilt down*, penonton diajak untuk melihat dalamnya jurang tempat Dara dan Angin terjatuh.

#### 4. *Scene* 18

*Scene* 18 merupakan konflik pertama pada babak kedua, terjadi pada *timecode* 00:23:39 hingga 00:25:48. Elang muncul pada *scene* ini sebagai penolong Dara dan Angin. Sosok Elang yang misterius, membuat Elang masih belum dipercaya oleh Dara. Pada *scene* ini juga dijelaskan tentang pesan Cempaka mengenai Naga Putih. Berikut ini adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 18:

##### a. Komposisi



Gambar 45.  
Komposisi dinamik *scene* 18  
(*Timecode* 00:24:10, 00:24:47, 00:24:50)

Komposisi dinamik terjadi pada *timecode* 00:24:10, 00:24:47, dan 00:24:50. *Timecode* 00:24:10 diperlihatkan Dara yang terkejut dengan kedatangan Elang. Dara yang baru saja sadar dari pingsan akibat bertarung melawan Biru,

melihat Elang dengan penuh kewaspadaan. Tujuan dari komposisi ini adalah perhatian penonton diarahkan kepada Dara ketika bertanya pada Elang.

*Timecode* 00:24:47 dan 00:24:50 merupakan adegan dialog antara Angin dan Dara. Angin yang sudah sadar lebih dulu menenangkan Dara, serta meyakinkan Dara bahwa Elang adalah orang baik yang telah membantu mereka. *Shot* pada *timecode* 00:24:47 bertujuan diperlihatkan detail ekspresi Angin ketika menjawab pertanyaan Dara. Ekspresi Angin yang tegas mampu mengurangi keraguan Dara kepada Elang. Komposisi dinamik pada *timecode* 00:24:50 bertujuan perhatian penonton diarahkan kepada Dara ketika bertanya pada Angin. Kecurigaan masih terlihat melalui ekspresi Dara yang bertanya mengenai Elang.



Gambar 46.  
Komposisi simetrik *scene* 18  
(*Timecode* 00:25:09, 00:25:13, 00:25:41)

Komposisi simetrik terdapat pada *timecode* 00:25:09, 00:25:13, dan 00:25:41. *Capture shot* tersebut diperlihatkan Angin yang menuangkan minuman untuk Dara. Tujuan dari komposisi simetrik ini adalah memberikan efek stabil dan tenang. Melalui komposisi ini, mampu diberikan pengertian bahwa Dara dan Angin sudah berada pada keadaan yang aman.

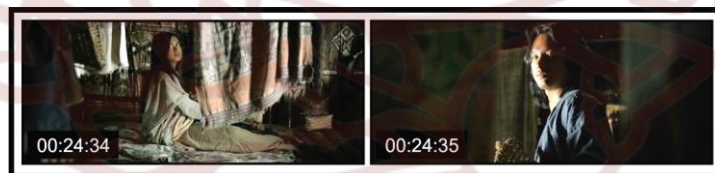
## b. Sudut Pandang

Sudut pandang subjektif merupakan sudut pandang yang paling dominan pada *scene* ini. Terdapat dua sudut pandang subjektif yang mampu menguatkan konflik dalam *scene* ini. Sudut pandang subjektif yang pertama muncul pada *timecode* 00:24:28 dan 00:24:29.



Gambar 47.  
Sudut pandang subjektif 1 *scene* 18  
(*Timecode* 00:24:28, 00:24:29)

Adegan tersebut mengambil sudut pandang dari mata Dara. Penonton dilibatkan menjadi Dara yang melihat Angin masuk ke dalam rumah Elang. Melalui sudut pandang ini penonton diajak merasakan ketegangan dan kepanikan Dara.



Gambar 48.  
Sudut pandang subjektif 2 *scene* 18  
(*Timecode* 00:24:34, 00:24:35)

Sudut pandang subjektif juga terjadi pada adegan Dara melihat Elang masuk ke dalam rumah di *timecode* 00:24:34 dan 00:24:35. Penonton diajak menjadi Dara yang sedang mengawasi Elang dari awal masuk hingga keluar



rumah. Melalui sudut pandang subjektif ini perasaan was-was Dara terhadap Elang bisa dirasakan penonton. Karakter Elang yang misterius juga ditunjukkan melalui sudut pandang ini. Hal ini dikarenakan kemunculan Elang yang hanya sekilas dan sedikit dialog.

### c. Pergerakan Kamera

Terdapat satu pergerakan kamera yang mampu menguatkan konflik dalam *scene* ini. Pergerakan *track out* terjadi pada *timecode* 00:23:54 – 00:24:02. Adegan dalam *track out* tersebut diperlihatkan Dara yang tersadar dari pingsan.



Gambar 49.  
*Track out scene 18*  
(*Timecode* 00:23:54 – 00:24:02)

Awal *shot* hanya ditampilkan Dara yang terbangun dengan ekspresi bingung, kemudian kamera perlahan bergerak kebelakang hingga terlihat beberapa kain menggantung di dekat Dara. Kemisteriusan dimana tempat Dara saat ini dapat ditunjukkan melalui pergerakan ini. Pada awalnya masih belum diketahui

dimana tempat Dara berbaring, namun ketika terlihat kain yang berada di dekat Dara, baru diketahui bahwa tempat itu adalah rumah.

## 5. *Scene 19*

*Scene 19* dimulai dari *timecode* 00:25:49 hingga 00:26:59. Pada *scene* ini Biru diceritakan datang ke Padepokan Sayap Merah. Dara dan Angin difitnah Biru menjadi pembunuh Cempaka dan melarikan tongkat emas. Biru dan Dara kemudian bergabung dengan Padepokan Sayap Merah. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang menguatkan konflik pada *scene 19*:

### a. Komposisi

Pada *scene 19* ini banyak terdapat adegan dialog, sehingga komposisi dinamik menjadi komposisi yang dominan pada *scene* ini. Komposisi dinamik terlihat pada *timecode* 00:26:00, 00:26:03, dan 00:26:06.



Gambar 50.  
Komposisi dinamik *scene 19*  
(*Timecode* 00:26:00, 00:26:03, 00:26:06)

*Timecode* 00:26:00, ketua Padepokan Sayap Merah diperlihatkan mengungkapkan duka atas kematian Cempaka. Tujuan komposisi ini supaya diperlihatkan detail ekspresi terkejut dari ketua Padepokan Sayap Merah ketika mengetahui tentang kematian Cempaka dari Biru. *Timecode* 00:26:03

memperlihatkan tentang tempat dan siapa saja yang hadir dalam pertemuan tersebut. Tujuan dari komposisi ini perhatian penonton diarahkan ke tempat yang didatangi Biru dan Gerhana. *Shot* ini menunjukkan sebuah padepokan dengan lambang Sayap Merah walaupun hanya terlihat sebagian.

*Timecode* 00:26:06, ekspresi Biru diperlihatkan ketika membalas penghormatan yang diberikan oleh ketua dan murid-murid Padepokan Sayap merah. Terlihat tatapan tajam Biru ketika memandang ketua Padepokan Sayap Merah. Tujuan dari komposisi ini supaya penonton bisa fokus pada ketegangan dibalik ekspresi Biru ketika membohongi ketua Padepokan Sayap Merah.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 51.  
Sudut pandang objektif *scene* 19  
(*Timecode* 00:26:23, 00:26:27, 00:26:29)

Tidak banyak sudut pandang diperlihatkan oleh sutradara pada *scene* ini. Penonton diberikan informasi melalui sudut pandang objektif. Penonton dapat melihat setiap detail upaya Biru menghasut pemimpin Padepokan Sayap Merah melalui sudut pandang objektif. Pada *timecode* 00:26:23 diperlihatkan ketua Padepokan Sayap Merah yang terhasut oleh Biru, sehingga muridnya diperintah untuk mencari Dara dan Angin. Perintah dari gurunya siap dijalankan oleh murid Padepokan Sayap Merah pada *timecode* 00:26:29. Melalui sudut pandang objektif,

penonton diberikan informasi secara jelas mengenai perintah pencarian Dara dan Angin oleh ketua Padepokan Sayap Merah.

*Timecode* 00:26:27, murid Padepokan Sayap Merah yang diberi perintah oleh gurunya untuk mencari Dara dan Angin dilirik Biru. Tujuan dari *shot* ini terlihat keinginan dari Biru untuk menghasut ketua Padepokan Sayap Merah telah berhasil.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 52.  
*Tilt up scene 19*  
(*Timecode* 00:25:50 - 00:25:56)

Pada *scene* ini pergerakan kamera *tilt up* terlihat pada *timecode* 00:25:50 – 00:25:56. Kamera bergerak vertikal keatas diikuti tirai yang dibuka. Biru dan Gerhana bergerak mendekati seseorang yang membukakan tirai. Tujuan dari pergerakan *tilt up* ini untuk memperlihatkan kedatangan Biru dan Gerhana ke suatu tempat. Penonton diajak untuk menebak-nebak tujuan dari kedatangan Biru dan Gerhana.

## 6. *Scene* 20

*Scene* 20 dimulai dari *timecode* 00:27:00 hingga 00:27:34. Ketua Padepokan Sayap Merah yang telah terhasut Biru, menugaskan semua muridnya



untuk menyebarkan berita tentang hadiah besar dari Padepokan Sayap Merah bagi siapapun yang bisa menangkap Dara dan Angin. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang menguatkan konflik pada *scene* 20:

#### a. Komposisi

Komposisi simetrik terdapat pada *timecode* 00:27:01, 00:27:19, dan 00:27:34. Komposisi tersebut diperlihatkan adegan ketua Padepokan Sayap Merah sedang memberikan pengumuman dihadapan murid-muridnya. Berikut adalah *capture shot* dari komposisi simetrik tersebut:



Gambar 53.  
Komposisi simetrik *scene* 20  
(*Timecode* 00:27:01, 00:27:19, 00:27:34)

*Timecode* 00:27:01 diperlihatkan Padepokan Sayap Merah dengan ketua Padepokan Sayap Merah berdiri didepan padepokan menghadap murid-muridnya. Melalui komposisi ini efek formal ketika ketua Padepokan Sayap Merah memberikan pengumuman dapat tercapai. *Timecode* 00:27:19 diperlihatkan ketua Padepokan Sayap merah berdiri bersama dua muridnya, Biru, dan Gerhana dengan lambang Sayap Merah di belakangnya. Kedudukan ketua Padepokan Sayap Merah lebih tinggi dari kedua muridnya maupun Biru dan Gerhana. Posisi Biru dan Gerhana yang baru saja diterima sebagai murid Padepokan Sayap Merah,

diperlihatkan sudah sejajar dengan murid-murid yang berada didepan mendampingi ketua Padepokan Sayap Merah.

*Timecode* 00:27:43 diperlihatkan murid-murid Padepokan Sayap Merah yang berbaris menghadap guru mereka. Efek disiplin dapat tercipta melalui komposisi simetrik ini. Perintah mencari Dara dan Gerhana dari guru diterima para murid Padepokan Sayap Merah.

### **b. Sudut Pandang**

Hanya sudut pandang objektif yang muncul dalam *scene* enam ini. Penonton diberikan informasi secara jelas tentang pencarian Dara dan Angin. Berikut adalah *capture shot* sudut pandang objektif pada *timecode* 00:27:21 dan 00:27:26.



Gambar 54.  
Sudut pandang objektif *scene* 20  
(*Timecode* 00:27:21, 00:27:26)

*Timecode* 00:27:21 bertujuan memperlihatkan Biru dan Gerhana sebagai pemberi kabar tentang kematian Cempaka dan hilangnya tongkat emas. Masyarakat sekitar padepokan juga diperlihatkan turut terlibat dalam pertemuan ini pada *timecode* 00:27:26. Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya pengumuman yang disampaikan oleh ketua Padepokan Sayap Merah.

### c. Pergerakan Kamera

*Panning* merupakan pergerakan kamera yang paling menonjol dalam *scene* ini. *Pan left* terlihat pada *timecode* 00:27:15 hingga 00:27:17. *Pan left* ditujukan untuk memperlihatkan banyaknya murid Padepokan Sayap Merah yang hadir, dan dengan antusias mendengarkan pengumuman dari gurunya. Melalui *pan left*, diperlihatkan juga bahwa penduduk sekitar juga turut memperhatikan pengumuman yang disampaikan pemimpin Padepokan Sayap Merah.



Gambar 55.  
*Pan left scene 20*  
(*Timecode* 00:27:15 - 00:27:17)

## 7. *Scene 32*

*Scene 32* dimulai dari *timecode* 00:35:44 hingga 00:36:46. Dara dan Angin bertekad mencari Naga Putih yang menguasai jurus tongkat emas selain Cempaka, meskipun informasi tentang Naga Putih tidak dimiliki mereka. Elang mencoba menghentikan Dara dan Angin dengan menyebutkan mengenai Naga Putih. Dara semakin penasaran dengan identitas Elang sebenarnya. Dara dan Angin dijanjikan oleh Elang untuk diantar ke Naga Putih setelah Elang pergi menyelesaikan urusannya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene 32*:

### a. Komposisi

Komposisi dinamik terlihat pada *timecode* 00:35:51, 00:36:00, dan 00:36:03. *Timecode* 00:35:51 diperlihatkan Elang yang hanya terlihat sebagian punggungnya saja, sementara Dara dan Angin menoleh ke arah Elang. Komposisi ini bertujuan memberikan informasi kepada penonton tentang kehadiran Elang, tetapi perhatian penonton difokuskan kepada Dara dan Angin menoleh ke arah sumber suara yang membuat mereka menghentikan perjalanan.



Gambar 56.  
Komposisi dinamik *scene* 32  
(*Timecode* 00:35:51, 00:36:00, 00:36:03)

*Timecode* 00:36:00 diperlihatkan Elang berbicara kepada Dara. Komposisi ini bertujuan mengarahkan perhatian penonton pada Elang. Sebaliknya, *timecode* 00:36:03 ditujukan untuk mengarahkan perhatian penonton pada Dara. Melalui komposisi ini, ekspresi Elang dan Dara ketika berbicara menjadi terlihat jelas. Ekspresi Elang tetap tenang ketika mereka berhadapan, sementara Dara diperlihatkan terkejut dan penasaran ingin mengetahui siapa Elang sebenarnya.

### b. Sudut Pandang

Sudut pandang objektif merupakan sudut pandang yang paling dominan dalam *scene* ini. Melalui sudut pandang objektif, penonton diberikan informasi



mengenai semua adegan tanpa dilibatkan secara emosi. Berikut adalah *capture shot* sudut pandang objektif serta fungsinya dalam menguatkan konflik.



Gambar 57.  
Sudut pandang objektif *scene* 32  
(*Timecode* 00:36:14, 00:36:17, 00:36:21)

*Timecode* 00:36:14 diperlihatkan Elang yang menghentikan serangan Dara hanya dengan satu tangan. *Timecode* 00:36:17 dan 00:36:21, Dara disudutkan Elang dalam pertarungan hanya dengan satu tangan. Melalui sudut pandang objektif yang diwakili tiga *capture shot* tersebut, memperlihatkan ilmu silat Elang lebih tinggi dari Dara.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 58.  
*Track in scene* 32  
(*Timecode* 00:36:06 - 00:36:08)

Pergerakan *track in* berada pada *timecode* 00:36:06 - 00:36:08. *Track in* ini pada awalnya ditunjukkan sebagian tubuh Elang yang kemudian *out frame*, kamera kemudian bergerak ke depan dan fokus pada Dara. Tujuan dari *track in* ini adalah mengarahkan perhatian penonton agar lebih fokus kepada Dara yang

menunjukkan ekspresi marah. Hal ini dikarenakan Elang pergi begitu saja tanpa menghiraukan pertanyaan dari Dara.

## 8. *Scene 33*

*Scene 33* dimulai dari *timecode* 00:36:53 hingga 00:37:10. Sosok Elang yang tertutup membuat Dara belum mempercayai Elang sepenuhnya. Pada saat Elang hendak pergi Dara diam-diam mengamati Elang. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang menguatkan konflik pada *scene 33*:

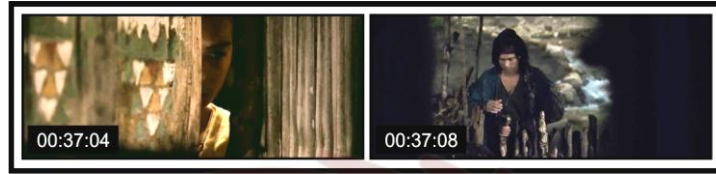
### a. Komposisi



Gambar 59.  
Komposisi simetrik *scene 33*  
(*Timecode* 00:36:57)

Komposisi simetrik terdapat pada *timecode* 00:36:57. Terlihat seseorang sedang tertidur membelakangi kamera. Komposisi simetrik ini bertujuan untuk memberikan efek tertutup. Posisi yang membelakangi kamera ditambah dengan penggunaan komposisi simetrik membuat penonton penasaran siapa dan apa yang sedang dilakukan oleh orang tersebut.

## b. Sudut Pandang



Gambar 60.  
Sudut pandang subjektif *scene* 33  
(*Timecode* 00:37:04, 00:37:08)

Adegan pada *timecode* 00:37:04 - 00:37:08, diperlihatkan Elang diintip Dara dari balik pintu saat sedang keluar dari pondoknya. Pada *scene* dua inilah penghayatan penonton dilibatkan melalui sudut pandang subjektif. Penonton seolah-olah diajak menjadi Dara yang sedang mengintip dari balik pintu.

## c. Pergerakan Kamera



Gambar 61.  
*Track in scene* 33  
(*Timecode* 00:36:52 - 00:37:00)

Pergerakan kamera *track in* terjadi pada *timecode* 00:36:52 – 00:37:00. Pergerakan ini diperlihatkan seseorang yang sedang berbaring membelakangi kamera, kemudian kamera bergerak perlahan kedepan. Penonton yang mengira orang tersebut sedang tertidur, dikejutkan karena tiba-tiba menoleh kearah pintu

yang sebelumnya terbuka. Hal itu diketahui dengan adanya cahaya yang menyinari tubuhnya ketika pintu dibuka. Pergerakan *track in* ini bertujuan untuk menguatkan perhatian pada Dara yang berbaring. Ketika kamera sudah cukup dekat, Dara mengangkat kepalanya dan melihat ke arah pintu, seperti yang terlihat pada *timecode* 00:37:00.

## 9. *Scene* 34

*Scene* 34 dimulai dari *timecode* 00:37:11 hingga 00:37:37. Rasa penasaran Dara terhadap Elang membuat Dara memutuskan untuk mengikuti Elang. Elang berjalan di padang rumput yang luas, tidak sadar telah diikuti Dara sepanjang perjalanan. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 34:

### a. Komposisi



Gambar 62.  
Komposisi dinamik *scene* 34  
(*Timecode* 00:37:13)

Komposisi dinamik pada *scene* 34 terdapat pada *timecode* 00:37:13. Komposisi tersebut diperlihatkan Dara yang berjalan di padang rumput yang luas. Ruang gerak diberikan ke arah Dara berjalan. Pandangan Dara seolah terpaku



pada sesuatu di depannya. Komposisi ini bertujuan untuk memperlihatkan bahwa Dara sedang mengikuti seseorang.

### **b. Sudut Pandang**



Gambar 63.  
Sudut pandang objektif *scene* 34  
(*Timecode* 00:37:30)

Sudut pandang objektif terlihat pada *timecode* 00:37:30. *Capture shot* tersebut diperlihatkan Dara berhenti setelah berjalan dengan hati-hati. Pandangan Dara masih ditujukan pada sesuatu di depannya. Sudut pandang objektif ini bertujuan untuk memberikan informasi pada penonton jika orang yang diikuti Dara sudah berada dalam jarak yang cukup dekat dengannya.

### **c. Pergerakan Kamera**



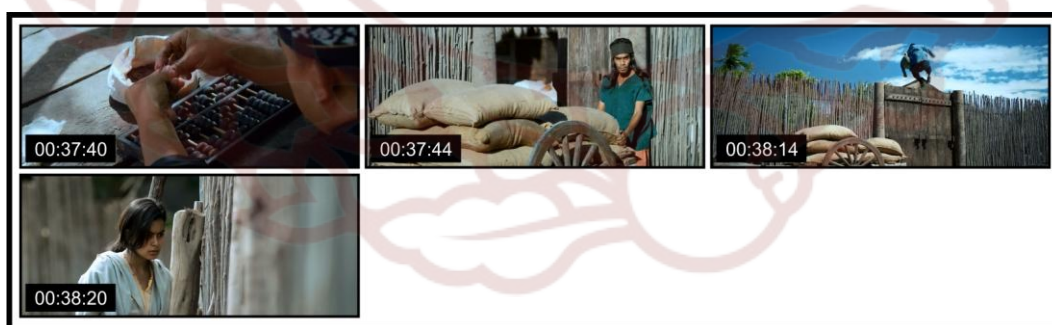
Gambar 64.  
*Tilt up scene* 34  
(*Timecode* 00:37:16 – 00:37:24)

Pergerakan *tilt up* terjadi pada *timecode* 00:37:16 hingga 00:37:24. Awal *shot* diperlihatkan Dara yang terlihat dari belakang sedang memandang kedepan, kemudian kamera bergerak secara vertikal ke atas hingga di kejauhan terlihat seseorang sedang berjalan. *Tilt up* ini bertujuan memperlihatkan Dara yang mengikuti Elang dengan jarak yang cukup jauh. Hal ini dikarenakan tempat yang terlalu terbuka, yakni padang rumput yang luas.

## 10. Scene 35

*Scene* 35 terjadi pada *timecode* 00:37:38 hingga 00:39:30. Elang masih diikuti Dara hingga ke sebuah pondok. Terlihat banyak orang telah bersiap-siap untuk bertarung, ketika Elang tiba di pondok tersebut. Elang bertarung sendiri melawan anak buah pemilik pondok tersebut. Berikut ini adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 35:

### a. Komposisi



Gambar 65.  
Komposisi dinamik *scene* 35  
(*Timecode* 00:37:40, 00:37:44, 00:38:14, 00:38:20)

Terdapat banyak komposisi gambar yang mampu menguatkan konflik pada *scene* ini, baik komposisi simetrik maupun dinamik. Komposisi dinamik

terlihat pada *timecode* 00:37:40, 00:37:44, 00:38:14, dan 00:38:20. *Timecode* 00:37:40 terlihat seseorang yang sedang menghitung uang. Komposisi ini bertujuan agar perhatian penonton difokuskan pada tangan yang sedang menghitung uang koin. Melalui komposisi ini, juga memberikan informasi jika sosok tersebut mempunyai banyak kepingan koin dalam kantong kain di depannya.

*Timecode* 00:37:44 diperlihatkan seseorang yang berdiri di depan tumpukan yang menyerupai beras dalam karung. Perhatian orang itu teralihkan pada sesuatu, sesaat sebelum mengangkat karung tersebut. Pada Komposisi ini, perhatian penonton tidak hanya diarahkan pada orang berbaju hijau, namun juga bertujuan memberikan informasi jika pondok tersebut mempunyai banyak aset kekayaan. Hal tersebut diperkuat dengan *capture shot* pada *timecode* 00:38:14, Elang diperlihatkan melompati pintu gerbang pondok tersebut. Tumpukan karung terlihat berada didepan pagar yang dilompati Elang. Komposisi pada *timecode* 00:38:14 menggambarkan Elang mempunyai ilmu silat yang cukup tinggi karena mampu melompati pintu gerbang yang tinggi.

*Timecode* 00:38:20 diperlihatkan Dara mengamati Elang dari luar pagar. Komposisi ini bertujuan memperlihatkan Dara sudah dekat dengan pagar pondok. Perhatian penonton difokuskan pada Dara yang mencari celah untuk melihat ke dalam pondok.

Komposisi simetrik juga terdapat pada *scene* ini. Komposisi simetrik terjadi pada *timecode* 00:37:43, 00:38:21, dan 00:39:07. Berikut *capture shot* dan penjelasannya dalam menguatkan konflik.



Gambar 66.  
Komposisi simetrik *scene* 35  
(*Timecode* 00:37:43, 00:38:21, 00:39:07)

*Timecode* 00:37:43 diperlihatkan pemilik pondok yang sedang menghitung uang. Melalui komposisi ini, mampu menghadirkan efek tertutup dari pemilik pondok ketika menghitung uang. Tidak terlihat anak buah yang ada disekitarnya. Melalui komposisi tersebut, juga terlihat beberapa hewan ternak yang dimiliki pemilik pondok. Penonton diinformasikan bahwa pemilik pondok adalah orang kaya.

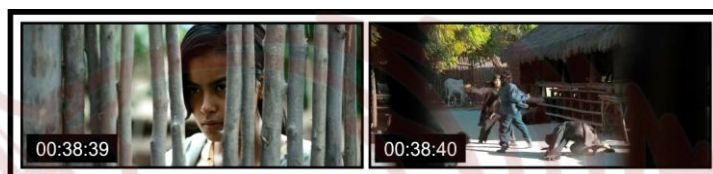
Kedatangan Elang di pondok tersebut diperlihatkan melalui komposisi simetrik pada *timecode* 00:38:21. Efek keterasingan Elang ditunjukkan melalui komposisi ini, karena saat memasuki wilayah yang terdapat beberapa orang yang mengangkat senjata kearahnya. *Timecode* 00:39:07 terlihat seseorang yang terlempar ke arah pintu gerbang hingga merusak pintu gerbang. Efek kokoh pada gerbang juga diperlihatkan melalui komposisi ini, sehingga dengan hancurnya gerbang menunjukkan betapa kuatnya serangan yang membuat orang berbaju hijau terlempar.

## **b. Sudut Pandang**

Terdapat dua sudut pandang subjektif yang mampu menguatkan konflik pada *scene* ini. Sudut pandang subjektif pertama terjadi pada *timecode* 00:38:39 – 00:38:40. Melalui sudut pandang ini penonton dilibatkan seolah-olah menjadi



Dara, yang melihat pertempuran Elang melawan anak buah pemilik pondok dari luar pagar. Sudut pandang ini mampu menghidupkan suasana Dara yang masih mengikuti Elang.



Gambar 67.  
Sudut pandang subjektif 1 *scene* 35  
(*Timecode* 00:38:39 - 00:38:40)

Sudut pandang subjektif selanjutnya terjadi pada *timecode* 00:39:17 – 00:39:26. Elang masuk secara paksa kedalam rumah dan pemilik pondok diminta untuk melunasi hutangnya. Pada adegan tersebut Elang dan pemilik pondok hanya terlihat melalui sebuah celah kecil, hingga pada *timecode* 00:39:26 diperlihatkan Dara yang sedang melihat melalui celah pintu.



Gambar 68.  
Sudut pandang subjektif 2 *scene* 35  
(*Timecode* 00:39:17 - 00:39:26)

Dari *timecode* 00:39:17 hingga 00:39:25 penonton dilibatkan secara emosional seolah-olah menjadi Dara yang melihat melalui celah pintu. Fungsi dari sudut pandang ini penonton diperlihatkan jika Elang masih diikuti Dara hingga memasuki pondok.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 69.  
*Track in scene 35*  
(Timecode 00:37:46 - 00:37:47)

*Track in* terjadi pada *timecode* 00:37:46 – 00:37:47. Pergerakan tersebut diperlihatkan melalui seseorang berbaju hijau yang panik lari ke dalam pondok untuk memberitahukan kedatangan Elang. *Track in* ini bertujuan untuk lebih memfokuskan perhatian penonton pada orang yang berbaju hijau. Melalui *track in*, efek kepanikan dalam adegan ini semakin terlihat. Kepanikan yang diperlihatkan orang berbaju hijau tersebut memberikan informasi jika ilmu silat Elang sudah diketahui dan ditakuti banyak orang.

### 11. Scene 36

*Scene 36* terjadi pada *timecode* 00:39:31 hingga 00:40:24. Elang masih diikuti oleh Dara hingga ke sebuah desa yang terlihat seperti pasar. Di *scene* ini diketahui bahwa Elang adalah seorang penagih hutang, dipekerjakan oleh orang yang membutuhkan jasanya. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene 36*:

### a. Komposisi



Gambar 70.  
Komposisi dinamik *scene* 36  
(*Timecode* 00:39:36, 00:40:02, 00:40:03)

Komposisi dinamik pertama pada *scene* 11 terdapat pada *timecode* 00:39:36. Komposisi tersebut diperlihatkan beberapa warga yang berjalan pada jalan berkelok di daerah perbukitan. Komposisi ini bertujuan memperlihatkan panorama indah perbukitan kepada penonton, namun tetap difokuskan pada warga yang beraktifitas. Komposisi dinamik pada *timecode* 00:40:02 dan 00:40:03 terjadi dalam satu *shot*. Tujuan dari kedua komposisi ini adalah perhatian penonton difokuskan pada objek yang terpenting, namun untuk hal yang berbeda.

Pada *timecode* 00:40:02, perhatian penonton difokuskan pada poster yang menempel pada dinding yang terletak jauh didepan. Fokus penonton dialihkan pada Dara ketika muncul dari balik dinding, seperti yang terlihat pada *timecode* 00:40:03. Komposisi dinamik ini juga dimaksudkan untuk menginformasikan pada penonton, mengenai berita Dara dan Angin yang menjadi buronan sudah menyebar ke banyak Desa.

## b. Sudut Pandang



Gambar 71.  
Sudut pandang subjektif *scene* 36  
(*Timecode* 00:40:08, 00:40:11)

*Scene* ini terdapat sudut pandang subjektif dari *timecode* 00:40:08 hingga 00:40:23. Melalui sudut pandang ini, penonton seolah-olah menjadi Dara yang sedang mengamati Elang melalui jendela. Sudut pandang ini mewujudkan suatu suasana mengenai keberadaan Dara yang selama ini mengikuti Elang tidak disadari oleh Elang.

## c. Pergerakan Kamera



Gambar 72.  
*Pan right scene* 36  
(*Timecode* 00:39:41 - 00:39:45)

*Pan right* terjadi pada *timecode* 00:39:41 – 00:39:45 dalam *scene* ini. Gerakan *pan* tersebut bertujuan mengikuti pergerakan Elang yang sedang berjalan. Melalui gerakan *pan right* ini, semua warga yang sedang beraktifitas dapat terlihat. Gerakan *pan right* ini memberikan informasi pada penonton bahwa tujuan Elang selanjutnya adalah sebuah desa atau pasar.



## 12. Scene 37

*Scene 37* dimulai dari *timecode* 00:40:25 hingga 00:40:34. Dara yang sedang mengikuti Elang, tanpa sengaja melihat poster dirinya dan Angin yang menjadi buronan. Poster diambil Dara dan langsung pergi, namun ada seseorang yang curiga padanya. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mampu menguatkan konflik pada *scene 37*:

### a. Komposisi



Gambar 73.  
Komposisi dinamik *scene 37*  
(*Timecode* 00:40:27, 00:40:32)

Komposisi dinamik terlihat pada *timecode* 00:40:27 dan 00:40:32. Kedua komposisi tersebut bertujuan agar perhatian penonton diarahkan pada objek yang terpenting. Pada *timecode* 00:40:27 berfungsi untuk memperlihatkan ekspresi Dara yang terkejut ketika melihat poster yang mirip dirinya. Sedangkan pada *timecode* 00:40:32, bertujuan supaya perhatian penonton difokuskan pada seseorang yang berada didekat poster Dara dan Angin.

## b. Sudut Pandang



Gambar 74.  
Sudut pandang objektif *scene* 37  
(*Timecode* 00:40:29 - 00:40:00)

Sudut pandang objektif terdapat pada *timecode* 00:40:29 – 00:40:30. Melalui sudut pandang tersebut, penonton diberikan informasi mengenai reaksi Dara sesaat setelah melihat poster buronan dirinya. Kesenambungan dan komunikasi yang terang mampu tersampaikan dari sudut pandang ini.

## c. Pergerakan kamera



Gambar 75.  
*Pan left scene* 37  
(*Timecode* 00:40:30 - 00:40:32)

*Panning left* terjadi pada *timecode* 00:40:30 – 00:40:32. Kamera yang awalnya memperlihatkan Dara, bergerak horisontal ke arah kiri seiring dengan hilangnya Dara dibalik dinding. Tujuan dari pergerakan ini adalah perhatian penonton yang awalnya fokus pada Dara, dipindah pada seseorang yang terlihat mengamati kepergian Dara dengan ekspresi curiga. Hal ini bisa diartikan ada

seseorang yang telah mengetahui keberadaan Dara, walaupun Dara sudah menutupi kepalanya.

### 13. *Scene 38*

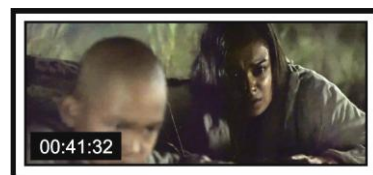
*Scene 38* dimulai dari *timecode* 00:40:36 hingga 00:41:49. Dara dan Angin memutuskan pergi meninggalkan desa. Dalam perjalanan Dara dan Angin melihat sekelompok orang menuju ke arah desa. Dara berniat menolong penduduk desa, tetapi dihentikan oleh Angin. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene 38*:

#### a. Komposisi



Gambar 76.  
Komposisi simetrik *scene 38*  
(*Timecode* 00:40:55)

Komposisi simetrik dalam *scene* ini terdapat pada *timecode* 00:40:55. Dara dan Angin diperlihatkan sedang berlari. Melalui komposisi ini efek keterasingan sangat terasa ketika Dara dan Angin mencoba pergi dari Desa.



Gambar 77.  
Komposisi dinamik *scene 38*  
(*Timecode* 00:41:32)

Selain komposisi simetrik, pada *scene* ini, juga terdapat komposisi dinamik yang ditunjukkan pada *timecode* 00:41:32. Di komposisi tersebut Angin dan Dara diperlihatkan sedang bersembunyi dan melihat kesuatu tempat. Tujuan dari komposisi ini, perhatian penonton diarahkan pada ekspresi Dara. Dara terlihat khawatir ketika melihat sekelompok orang menuju ke arah desa.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 78.  
Sudut pandang objektif *scene* 38  
(*Timecode* 00:41:28, 00:41:45 – 00:41:48)

Kejelasan adegan pada *scene* ini disampaikan melalui sudut pandang objektif. Pada *timecode* 00:41:28 diperlihatkan sekelompok orang berkuda menuju ke arah desa. *Timecode* 00:41:45 hingga 00:41:48, memperlihatkan bagaimana proses Angin yang menotok Dara hingga akhirnya Dara tidak dapat bergerak. Hal itu dikarenakan Dara berencana untuk menolong penduduk desa.



### c. Pergerakan Kamera



Gambar 79.  
*Tilt up scene 38*  
(Timecode 00:41:05 - 00:41:06)

Pergerakan kamera *tilt up* terjadi pada *timecode* 00:41:05 – 00:41:06. Melalui pergerakan tersebut Dara diperlihatkan sedang berlari. Awal *shot* hanya kaki Dara yang ditampilkan, kemudian kamera bergerak vertikal keatas hingga memperlihatkan Dara yang menoleh kebelakang sambil berlari. Langkah kaki yang cepat serta kepala yang menoleh kebelakang dapat diartikan sedang mencoba menghindari sesuatu. Melalui satu *shot* pergerakan *tilt up* ini, Dara diperlihatkan sedang mencoba menghindar dari sekelompok orang berkuda yang menuju kearah desa.

#### 14. Scene 39

*Scene 39* terjadi pada *timecode* 00:41:53 hingga 00:43:20. Penduduk desa disiksa sekelompok orang yang mendatangi desa demi informasi mengenai keberadaan Dara dan Angin. Angin memutuskan menolong penduduk desa dengan melawan sekelompok orang tersebut seorang diri. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene 39*:

### a. Komposisi



Gambar 80.  
Komposisi dinamik *scene* 39  
(*Timecode* 00:42:02, 00:42:03)

Komposisi dinamik yang mampu menguatkan konflik terlihat pada *timecode* 00:42:02 – 00:42:03. Pada komposisi tersebut terlihat poster buronan Dara diperlihatkan kepada salah satu penduduk desa. *Timecode* 00:42:02, perhatian penonton difokuskan pada orang dengan ekspresi yang kejam. Perhatian penonton berubah ketika orang tersebut mengangkat poster buronan Dara, dari fokus pada orang berubah fokus pada poster, seperti terlihat pada *capture shot timecode* 00:42:03. Melalui komposisi dinamik ini didapatkan informasi bahwa sekelompok orang yang mendatangi desa adalah para pemburu hadiah yang mencari Dara dan Angin.

### b. Sudut Pandang



Gambar 81.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 39  
(*Timecode* 00:42:16 – 00:42:19)

Pada *timecode* 00:42:16 hingga 00:42:19 terdapat sudut pandang subjektif tidak langsung. Melalui sudut pandang ini, penonton didekatkan pada peristiwa warga desa yang diperlakukan kasar oleh para pemburu hadiah. Sudut pandang tersebut membuat penonton ikut menghayati ketakutan yang dirasakan warga desa.

Pada *scene* ini juga terdapat sudut pandang subjektif-interpretatif yang terjadi pada *timecode* 00:43:09 – 00:43:19. Adegan tersebut bercerita tentang bagaimana perlawanan Angin dalam melindungi desa harus terhenti. Ilmu silat Angin sebenarnya lebih tinggi dari para pemburu hadiah. Hal tersebut diwakili melalui *timecode* 00:43:10, pada *shot* tersebut diperlihatkan seorang pemburu hadiah tersungkur ditanah. Pada *timecode* 00:43:13 tampak seorang penduduk desa disandera pemburu hadiah, sehingga Angin terpaksa menghentikan perlawanannya.



Gambar 82.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif *scene* 39  
(*Timecode* 00:43:09 - 00:43:19)

Penekanan sudut pandang subjektif-interpretatif terdapat di *timecode* 00:43:19, Angin diperlihatkan memandang kearah penduduk desa. Adegan

berakhir dengan *fade to black*, penonton dibuat penasaran tentang tindakan yang akan dilakukan Angin selanjutnya.

### c. Pergerakan kamera



Gambar 83.  
*Tilt up scene 39*  
(Timecode 00:41:59 - 00:42:00)

Pergerakan *tilt up* terdapat pada *timecode* 00:41:59 – 00:42:00. Awal *shot* ditunjukkan seseorang yang memegang kertas ditangan kanannya, kemudian kamera bergerak ke atas hingga wajah dari orang itu diperlihatkan dengan jelas. Pergerakan ini bertujuan memperlihatkan pada penonton jika kertas yang dibawa orang tersebut merupakan hal penting dalam konflik ini.

### 15. Scene 42

*Scene* 42 terdapat pada *timecode* 00:45:57 – 00:48:58. Pada *Scene* yang berdurasi sekitar tiga menit ini diceritakan Angin yang telah menjadi tawanan Biru. Kekecewaan Biru terhadap Cempaka diceritakan semua kepada Angin. Angin dibujuk Biru untuk memberitahukan keberadaan Dara dengan dijanjikan tempat terhormat di Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpinnya. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 42:



### a. Komposisi



Gambar 84.  
Komposisi simetrik *scene* 42  
(*Timecode* 00:46:08)

Komposisi simetrik pada *scene* 15 terdapat dalam *timecode* 00:46:08. Angin terlihat diikat pada tiang di dalam sebuah rumah. Kesan terperangkap dan keterasingan Angin mampu dimunculkan melalui komposisi ini.

### b. Sudut Pandang



Gambar 85.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 42  
(*Timecode* 00:46:47, 00:48:32, 00:48:34)

Terdapat sudut pandang subjektif tak langsung pada *timecode* 00:46:47, 00:48:32, dan 00:48:34. Melalui sudut pandang subjektif tak langsung yang diwakili oleh ketiga *shot* tersebut, penonton seolah-olah diajak untuk merasakan apa yang dirasakan Angin. Pada *timecode* 00:46:47 memperlihatkan ekspresi kemarahan Angin ketika dihina oleh Biru. Pada *timecode* 00:48:32 dan 00:48:34 penonton diajak untuk merasakan kemantapan hati Angin yang tidak terpengaruh oleh bujuk rayu dan ancaman dari Biru.

### c. Pergerakan kamera



Gambar 86.  
*Tilt down scene 42*  
(Timecode 00:47:14 - 00:47:16)

Pada *timecode* 00:47:14 – 00:47:16 terdapat gerakan *tilt down*. Pada pergerakan tersebut diperlihatkan Biru yang sedang berbicara kepada Angin. Fungsi dari pergerakan ini adalah mengikuti pergerakan Biru, yang semula berdiri kemudian duduk. Selain itu, melalui pergerakan ini juga dapat diketahui tempat dimana Angin disekap merupakan Padepokan Tongkat Emas lama yang terlihat berantakan dan tidak terurus.



Gambar 87.  
*Track In scene 42*  
(Timecode 00:48:48 - 00:48:56)

Pergerakan *Track In* pada *scene* satu terdapat pada *timecode* 00:48:48 – 00:48:56. Pergerakan tersebut memperlihatkan ekspresi Angin yang melihat tajam kearah pintu yang digunakan Biru untuk keluar. Fungsi dari gerakan ini adalah penonton diarahkan untuk lebih melihat detail dari ekspresi Angin serta luka pada wajah Angin akibat ditendang Biru.

## 16. Scene 43

*Scene* 43 berlangsung selama 45 detik, dari *timecode* 00:49:05 hingga 00:49:50. *Scene* ini merupakan konflik yang ada pada diri Elang. Elang berbicara pada seseorang mengenai niatnya untuk membantu Dara membebaskan Angin. Elang diingatkan oleh sosok misterius tentang janji yang membuatnya tidak bisa membantu Dara. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 43:

### a. Komposisi



Gambar 88.  
Komposisi dinamik *scene* 43  
(*Timecode* 00:49:04, 00:49:08, 00:49:18)

Komposisi dinamik pada *timecode* 00:49:04 diperlihatkan saat Elang sedang berjalan ditepi danau. Fungsi dari komposisi ini adalah agar gambar selalu dalam keadaan bergerak (*secondary movement*). Gerakan kamera mengikuti Elang yang bergerak mampu menciptakan ilusi gerak. Pada *timecode* 00:49:08 diperlihatkan *siluet* dari seseorang yang menghadap ke arah danau. Tujuan dari komposisi ini, perhatian penonton diarahkan pada sosok yang berbicara dengan Elang. Posisi membelakangi kamera membuat sosok ini menjadi misterius. Sebaliknya, *shot* pada *timecode* 00:49:18 bertujuan supaya perhatian penonton diarahkan pada Elang.

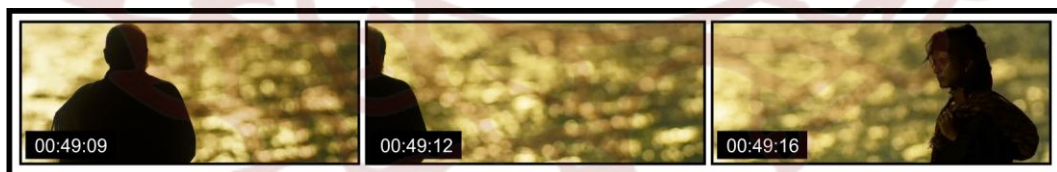
## b. Sudut Pandang



Gambar 89.  
Sudut pandang objektif *scene* 43  
(Timecode 00:49:32, 00:49:37, 00:49:44)

Pada *scene* dua dalam konflik kelima hanya ada satu sudut pandang, yakni sudut pandang objektif. Informasi tentang adegan yang terjadi dengan jelas diperlihatkan melalui sudut pandang ini. Penonton diberikan informasi mengenai Elang yang berbicara pada seseorang. Pengambilan gambar dengan metode *silhouette* mampu memberikan kesan misterius. Penambahan efek blur mengesankan jika sosok yang berbicara dengan Elang merupakan sosok yang masih dirahasiakan identitasnya.

## c. Pergerakan kamera



Gambar 90.  
*Pan right scene* 43  
(Timecode 00:49:09 - 00:49:16)

Pergerakan *pan right* terdapat pada *timecode* 00:49:09 hingga 00:49:16. Kamera yang semula memperlihatkan seseorang yang sedang menghadap danau, kemudian bergerak kekanan hingga memperlihatkan Elang. Tujuan dari gerakan



ini adalah penonton diberitahu bahwa posisi Elang berada dekat dengan seseorang yang menghadap ke arah danau. Hal ini karena pada adegan sebelumnya hanya diperlihatkan Elang yang sedang berjalan.

## 17. Scene 44

Scene 44 dimulai dari *timecode* 00:49:51 hingga 00:52:13. Dalam scene yang berdurasi 2 menit 22 detik ini, Dara terpaksa menyerahkan tongkat emas kepada Biru demi menyelamatkan Angin. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung scene 44:

### a. Komposisi



Gambar 91.  
Komposisi simetrik scene 44  
(*Timecode* 00:50:27, 00:50:41)

Komposisi simetrik terdapat pada *timecode* 00:50:27 dan 00:50:41. *Shot* pada *timecode* 00:50:27 diperlihatkan Gerhana yang berjalan dengan tenang ke arah Dara. Hal ini ditunjukkan dari posisi kedua tangan Gerhana yang berada dibelakang. Melalui komposisi ini mampu menambahkan kesan stabil dan tenang. Pada *timecode* 00:50:41, Biru diperlihatkan berjalan sambil memperlakukan Angin dengan kasar. Hal ini dikarenakan Angin yang masih menjadi tawanan Biru. Komposisi ini mampu menguatkan efek terperangkap pada Angin.



Gambar 92.  
Komposisi dinamik *scene* 44  
(*Timecode* 00:51:21, 00:51:26)

Komposisi dinamik terdapat pada *timecode* 00:51:21 dan 00:51:26. Melalui komposisi ini, kesan ilusi ke dalam mampu diciptakan. *Shot* pada *timecode* 00:51:21 bertujuan agar perhatian penonton diarahkan kepada Biru. Sedangkan *shot* pada *timecode* 00:51:26 perhatian penonton diarahkan pada Dara. Biru terlihat tersenyum ketika Dara menghunuskan tongkat emas. Hal ini menunjukkan Dara diremehkan Biru karena merasa kekuatannya jauh diatas Dara.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 93.  
Sudut pandang objektif *scene* 44  
(*Timecode* 00:51:49, 00:52:03, 00:52:13)

Pada *scene* ini penggunaan sudut pandang objektif sangat dominan. Perhatian sepenuhnya diarahkan pada pemain dan peristiwa yang terjadi. Seperti pada *timecode* 00:51:49 yang memperlihatkan Biru mengulurkan tangan. Melalui sudut pandang objektif, mampu tersampaikan bahwa Dara diberi kesempatan oleh Biru agar tongkat emas diserahkan tanpa ada kekerasan.

*Shot* pada *timecode* 00:52:03 diperlihatkan Angin yang sedang menaiki kuda. Tujuan penggunaan sudut pandang objektif pada *shot* ini adalah supaya penonton tahu bahwa Dara dan Angin berusaha melarikan diri setelah tongkat emas ditukar dengan Angin.

### c. Pergerakan kamera



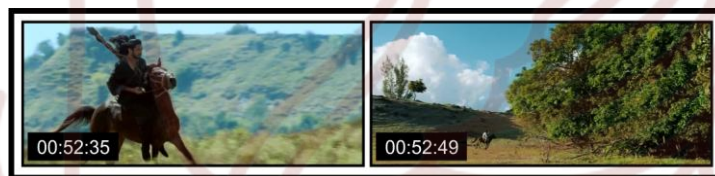
Gambar 94.  
*Tracking scene 44*  
(*Timecode* 00:50:09 - 00:50:23)

Pergerakan kamera *tracking* terdapat dalam *timecode* 00:50:09 hingga 00:50:23. Awal *shot* diperlihatkan rumah yang digunakan Cempaka untuk melatih keempat muridnya, kemudian Dara muncul dari kiri *frame*. Kamera bergerak ke depan hingga memperlihatkan wajah Dara. Pergerakan ini bertujuan untuk memperlihatkan reaksi Dara ketika kembali melihat tempat yang digunakan Cempaka untuk melatih silat dan membesarkannya. Hanya dengan satu pergerakan kamera, mampu memperlihatkan ekspresi Dara yang sedang terhanyut dalam kenangan tentang tempat ini.

## 18. Scene 45

Scene 45 dimulai dari *timecode* 00:52:14 hingga 00:52:52. Dara dan Angin yang melarikan diri dikejar oleh Biru dan Gerhana, meskipun telah menyerahkan tongkat emas. Aksi kejar-kejaran pun terjadi hingga Dara dan Angin masuk ke hutan. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung scene 45:

### a. Komposisi



Gambar 95.  
Komposisi dinamik scene 45  
(*Timecode* 00:52:35, 00:52:49)

Komposisi dinamik pertama terdapat pada *timecode* 00:52:35. Pada komposisi tersebut terlihat Biru membawa Tongkat Emas sedang memacu kuda untuk mengejar Dara. *Lead space* digunakan untuk menambahkan kesan kuda yang berlari dengan cepat hingga Biru *out frame*. Komposisi dinamik selanjutnya pada *timecode* 00:52:49 diperlihatkan kuda yang ditunggangi Dara dan Angin dipacu cepat hingga masuk ke dalam hutan. *Shot* diambil dari jarak yang jauh sehingga diperlihatkan pepohonan lebat dimana berada di depan arah gerak (*lead space*). *Shot* ini mampu memberikan informasi jika Dara dan Angin mencoba masuk ke dalam hutan untuk bersembunyi dari Biru.



## b. Sudut Pandang



Gambar 96.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 45  
(*Timecode* 00:52:26 00:52:39)

Pada *scene* ini sudut pandang subjektif tak langsung mampu menghidupkan konflik yang terjadi. Seperti yang terlihat pada *timecode* 00:52:26 dan 00:52:39. Ketika Dara dikejar Biru, *close up* kaki kuda sedang berlari mampu memberikan ketegangan yang mencekam dari peristiwa kejar-mengejar tersebut. Penonton diajak untuk merasakan ketegangan yang dialami Dara dan Angin ketika mencoba kabur dari Biru.

## c. Pergerakan Kamera



Gambar 97.  
*Pan right scene* 45  
(*Timecode* 00:52:16 - 00:52:20)

Pergerakan *pan right* ini adalah awal *shot* dari *scene* ini, yang terdapat pada *timecode* 00:52:16 hingga 00:52:20. *Pan right* ini bertujuan untuk mengikuti pergerakan kuda yang ditunggangi Dara dan Angin. Melalui pergerakan ini mampu memberikan informasi bahwa mereka sedang berada di padang rumput

luas. Hal ini menjelaskan bagaimana keberadaan Dara dan Angin mampu diketahui oleh Biru. Hal tersebut karena tidak ada tempat yang bisa digunakan untuk menghilangkan jejak mereka.

## 19. Scene 46

*Scene* 46 berdurasi 2 menit 58 detik dimulai dari *timecode* 00:52:53 hingga 00:55:51. Dara dan Angin bersembunyi dari kejaran Biru dan Gerhana dengan masuk ke dalam hutan. Pada saat bersembunyi, Dara ditotok kaku oleh Angin. Angin melawan Biru dan Gerhana seorang diri. Dara yang tidak dapat bergerak hanya bisa mendengarkan suara pertarungan dari tempat dimana dia bersembunyi. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 46:

### a. Komposisi



Gambar 98.  
Komposisi dinamik *scene* 46  
(*Timecode* 00:54:08, 00:54:32)

Komposisi dinamik pertama terdapat dalam *timecode* 00:54:08. Pada komposisi tersebut nampak Dara sedang ditatap Angin. Tujuan dari komposisi ini adalah penciptaan ilusi kedalaman serta perhatian penonton dipusatkan pada Angin. *Shot* ini mampu menunjukkan ekspresi keseriusan Angin tentang keputusannya yang akan menotok Dara, lalu melawan Biru dan Gerhana seorang diri.

Komposisi dinamik selanjutnya ada pada *timecode* 00:54:32. Pada komposisi tersebut diperlihatkan Angin membawa batang kayu dan berada pada posisi siap bertempur. Posisi angin yang seolah-olah membelakangi *lead space* mampu memberikan efek defensif atau pertahanan diri. Hal tersebut karena dihadapannya terdapat dua orang kakak seperguruan yang lebih kuat darinya.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 99.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 46  
(*Timecode* 00:53:22 - 00:53:39, 00:54:20, 00:55:26)

Terdapat dua sudut pandang subjektif tak langsung yang mampu menguatkan konflik pada *scene* ini. Pertama pada *timecode* 00:53:22 hingga 00:53:39. Ketika Dara dan Angin memasuki hutan, Angin segera memanjat pohon untuk bersembunyi dan Dara bergegas mengikutinya. Penonton diajak untuk merasakan ketegangan Dara dan Angin ketika mencoba untuk bersembunyi dari Biru. Hal tersebut disampaikan melalui *shot* tangan yang menggapai dahan pohon pada *timecode* 00:53:22, *shot* langkah kaki cepat di batang pohon pada *timecode* 00:53:28, diakhiri dengan Dara dan Angin berhenti disuatu tempat dengan banyak ranting dan batang pohon disekitar mereka.



Sudut pandang subjektif tak langsung selanjutnya terdapat pada *timecode* 00:54:20 dan 00:55:26. Melalui sudut pandang ini penonton diajak untuk merasakan perasaan Dara ketika Angin menotoknya dan pergi melawan Biru dan Gerhana seorang diri. Pada *timecode* 00:54:20, Dara seolah ingin melarang Angin untuk turun menemui Biru, tetapi tidak mampu dilakukannya karena tidak dapat bergerak dan berbicara. Pada *timecode* 00:55:26, penghayatan penonton ditarik lebih dalam untuk merasakan kesedihan Dara yang hanya bisa mendengarkan suara pertarungan dari Angin yang melawan Biru dan Gerhana.



Gambar 100.  
Sudut pandang subjektif interpretatif *scene* 46  
(*Timecode* 00:54:48 - 00:55:13)

Sudut pandang selanjutnya adalah sudut pandang subjektif interpretatif, yang terdapat pada *timecode* 00:54:48 hingga 00:55:13. Angin seorang diri melawan Biru dan Gerhana setelah menotok Dara. Dara hanya bisa mendengar suara pertarungan dari saudara-saudara seperguruannya. Melalui sudut pandang



ini, penekanan khusus yang diberikan adalah walaupun Angin lebih lemah dari Biru, tetapi Angin tetap berusaha melawan Biru. Hal tersebut terlihat pada *shot* *timecode* 00:54:59 dan 00:55:06 saat Angin terlempar jatuh. Sikap pantang menyerah Angin ditunjukkan melalui *shot* pada *timecode* 00:55:01 dan 00:55:09. Angin tetap bangkit berdiri setelah terlempar dan kembali menyerang Biru. Pada akhirnya suara pertarungan pun sudah terdengar dan hanya ditampilkan Dara menangis di atas pohon seperti pada *timecode* 00:55:13. Penonton dibuat penasaran tentang bagaimana keadaan Angin.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 101.  
*Track in scene 46*  
(*Timecode* 00:55:09 - 00:55:29)

Pergerakan *track in* terdapat pada *timecode* 00:55:09 hingga 00:55:29. Tujuan dari pergerakan ini adalah agar perhatian penonton lebih fokus pada ekspresi Dara. Penonton diajak untuk merasakan kesedihan Dara yang tidak tega mendengar Angin dan Biru bertarung. Adanya gerakan *track in* ini membuat penghayatan penonton terhadap apa yang dirasakan Dara menjadi lebih kuat.

## 20. Scene 50

*Scene* 50 dimulai dari *timecode* 00:57:39 hingga 00:59:39. Pada *scene* yang berdurasi dua menit ini, Dara telah terbebas dari totokan Angin. Ketika berjalan

menyusuri hutan, Dara menemukan tubuh Angin tergeletak di tanah. Pada saat dihampiri ternyata Angin sudah tidak bernyawa. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 50:

#### a. Komposisi



Gambar 102.  
Komposisi dinamik *scene* 50  
(*Timecode* 00:59:04, 00:59:07)

Pada *timecode* 00:59:04 diperlihatkan Dara yang tengah menyandarkan tubuh Angin pada akar pohon. Komposisi ini bertujuan untuk menciptakan ilusi ke dalam. Suasana hutan yang lebat dapat terlihat dengan adanya *foreground* berupa daun-daun dan batang pohon. Rasa kehilangan yang dialami Dara dapat bertambah lebih kuat dan dalam dengan suasana keterasingan di tengah hutan.

Pada *timecode* 00:59:07 sebenarnya hampir sama dengan *shot* sebelumnya, tetapi pada *shot* ini Dara dan Angin diperlihatkan lebih detail. Komposisi ini lebih ditujukan untuk memperlihatkan *gesture* kebingungan dan kepanikan Dara yang mendapati adik seperguruannya sudah tidak bernyawa.

#### b. Sudut Pandang

Terdapat beberapa sudut pandang yang mampu menguatkan konflik dalam *scene* ini. Salah satunya adalah sudut pandang subjektif pada *timecode* 00:58:38

dan 00:58:40. Sudut pandang subjektif ini adalah sudut pandang pertama ketika Dara melihat tubuh Angin yang tergeletak di tanah.



Gambar 103.  
Sudut pandang subjektif *scene* 50  
(*Timecode* 00:58:38 - 00:58:40)

Awal *shot* diperlihatkan Dara yang muncul dari balik pohon. Pandangan Dara tertuju pada sesuatu yang berada di depannya. *Shot* pada *timecode* 00:58:40 merupakan *eye-line shot* memperlihatkan secara subyektif apa yang sedang Dara lihat. Sudut pandang ini mampu menambah penghayatan penonton pada saat Dara menemukan Angin. Rasa penasaran penonton serta kekhawatiran Dara terhadap Angin terjawab dengan dramatis melalui sudut pandang ini.

Sudut pandang selanjutnya adalah sudut pandang subjektif-interpretatif yang terdapat pada *timecode* 00:58:44 hingga 00:58:55. Sesaat setelah melihat tubuh Angin yang tergeletak di tanah, Dara segera berlari menghampirinya. *Angle* kamera sebenarnya menggunakan *eye level*, tapi dengan objek utama Angin sehingga kamera sangat dekat dengan tanah.

Pada sudut pandang ini juga terdapat pergerakan kamera *track in*, awal *shot* hanya diperlihatkan kaki Dara yang sedang berlari mendekati Angin. Kamera bergerak ke depan mengikuti langkah kaki Dara hingga akhirnya fokus pada Angin. Kesan dramatis mampu ditambahkan dengan penggunaan *slow motion* dalam sudut pandang ini.





Gambar 104.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif *scene* 50  
(*Timecode* 00:58:44 - 00:58:55)

*Slow motion* yang memperlihatkan langkah kaki Dara mampu memberikan efek yang seolah-olah berat untuk melangkah. Adanya penekanan khusus melalui sudut pandang subjektif-intertpretatif ini merupakan tanda Angin tidak hanya terluka dan tak sadarkan diri, tetapi sudah tidak bernyawa lagi.



Gambar 105.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 50  
(*Timecode* 00:58:43, 00:59:14 – 00:59:32, 00:59:39)



Sudut pandang subjektif tak langsung yang pertama terdapat pada *timecode* 00:58:43. Pada *shot* tersebut, Dara diperlihatkan terkejut dan khawatir ketika pertama kali melihat tubuh Angin tergeletak di tanah. Sudut pandang ini mampu mendekatkan penonton pada peristiwa tersebut dan penghayatan penonton menjadi lebih dalam untuk ikut serta merasakan kekhawatiran Dara.

Sudut pandang subjektif tak langsung selanjutnya terdapat dalam *timecode* 00:59:14 hingga 00:59:32. Kain diikatkan pada pergelangan tangan Dara. Kain tersebut merupakan kain yang diambil dari pergelangan tangan Angin. Melalui sudut pandang ini, penghayatan penonton atas rasa kehilangan Dara menjadi lebih dalam.

Sudut pandang subjektif tak langsung yang terakhir terdapat dalam *timecode* 00:59:39. *Shot* tersebut diperlihatkan melalui *close up* wajah Dara. Wajahnya digambarkan marah dan menunjukkan ketetapan hati. Melalui sudut pandang ini, penonton ditarik untuk merasakan kemarahan yang dirasakan Dara.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 106.  
Track in scene 50  
(Timecode 00:59:33 - 00:59:38)

Pergerakan kamera *track in* terdapat pada *timecode* 00:59:33 hingga 00:59:38. Pergerakan ini bertujuan untuk lebih fokus memperlihatkan perubahan ekspresi Dara. Ekspresi kesedihan Dara berubah menjadi kemarahan. Kamera yang bergerak ke depan hingga memperlihatkan *close up* Dara, mampu memberikan efek yang lebih kuat pada ekspresi ketetapan hati Dara.

## 21. *Scene* 62

*Scene* 62 terjadi pada *timecode* 01:05:33 hingga 01:06:03. Kehilangan guru dan adik seperguruan membuat Dara tidak bisa berfikir jernih. Merasa tidak punya siapa-siapa lagi, Dara bertindak nekat dengan datang ke suatu tempat yang kemungkinan adalah Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru. Belum sempat melakukan apa yang menjadi keinginannya, Dara disekap dari belakang oleh sosok misterius. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 62:

### a. Komposisi



Gambar 107.  
Komposisi dinamik *scene* 62  
(*Timecode* 01:05:48)

Komposisi dinamik yang terdapat pada *timecode* 01:05:48 diperlihatkan wajah Dara dengan poster buronan dirinya sebagai latar belakang. Komposisi ini bertujuan mengarahkan perhatian penonton pada objek yang terpenting, yaitu

Dara. Adanya poster buronan Dara dan Angin sebagai latar belakang mampu diartikan Dara masih menjadi buronan yang dicari. Kedatangan Dara ke tempat ini merupakan sebuah tindakan yang ceroboh dan beresiko.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 108.  
Sudut pandang objektif *scene* 62  
(*Timecode* 01:05:41)

Awal konflik ini dimulai dengan sebuah *shot* yang memperlihatkan langkah kaki seseorang berjalan dikegelapan malam. Penggunaan sudut pandang objektif bertujuan memberikan informasi kepada penonton tentang kedatangan seseorang. Kemisteriusan dari sosok tersebut mampu diciptakan melalui *shot* ini.

#### **c. Pergerakan Kamera**



Gambar 109.  
*Pan left scene* 62  
(*Timecode* 01:05:42 – 01:05:44)

Pergerakan kamera *pan left* terdapat pada *timecode* 01:05:42 hingga 01:05:44. Pada awal *shot* diperlihatkan poster buronan Dara dan Angin, kemudian kamera bergerak kearah kiri. Ketika kamera bergerak, seseorang yang

menggunakan penutup kepala muncul dari kiri *frame*. Tujuan dari pergerakan ini adalah pergantian fokus perhatian penonton. Fokus penonton yang awalnya pada poster, berpindah pada seseorang yang mengenakan penutup kepala.



Gambar 110.  
*Track out scene 62*  
(*Timecode* 01:05:54 – 01:05:59)

Pergerakan kamera selanjutnya adalah *track out* yang terdapat pada *timecode* 01:05:54 hingga 01:05:59. Tujuan dari pergerakan ini adalah untuk mengikuti pergerakan Dara yang berjalan mengendap-endap ketika memasuki sebuah rumah. Sikap waspada dan berhati-hati Dara mampu ditunjukkan melalui pergerakan ini.

Dara membawa tongkat kayu sebagai senjata dengan posisi siaga menunjukkan bahwa Dara sedang memasuki tempat yang berbahaya. Belum sempat melakukan apa yang menjadi tujuannya di tempat ini, Dara disekap oleh sosok misterius. Seperti yang terlihat pada *timecode* 01:05:59, nampak tangan seseorang yang hendak membekap mulut Dara.

Orang yang membekap Dara tidak lain adalah Elang yang bertujuan menyelamatkan Dara dari tindakan cerobohnya. Pada konflik ini, Dara dan Elang akhirnya bertemu kembali. Mereka berlatih menguasai jurus Tongkat Emas



Melingkar Bumi yang merupakan jurus terkuat dari perguruan Tongkat Emas dan memang merupakan jurus berpasangan.

## 22. Scene 87

*Scene 87* dimulai dari *timecode* 01:25:32 hingga 01:27:15. *Scene* ini merupakan scene mengenai konflik internal Elang. Kegelapan menguasai dunia persilatan ketika Biru dan Gerhana berkuasa. Elang menemui seseorang yang selama ini menjadi panutan baginya. Orang tersebut merupakan satu-satunya saksi ketika Elang diminta bersumpah kepada Naga putih yang merupakan ayah Elang, untuk tidak ikut campur dalam urusan ibunya yakni Cempaka. Demi melindungi kepentingan orang banyak, Elang terpaksa melanggar sumpahnya. Hal ini karena hanya Elang dan Dara yang kini telah menguasai jurus tongkat emas melingkar bumi mampu menjatuhkan Biru. Berikut adalah penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene 87*:

### a. Komposisi



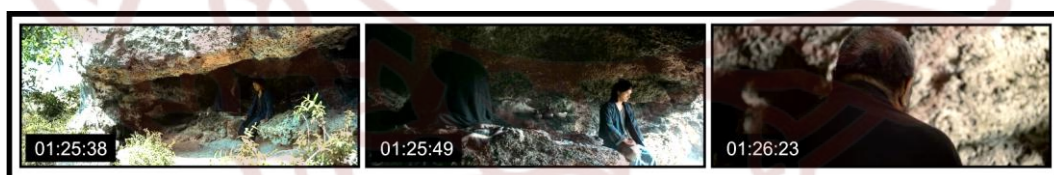
Gambar 111.  
Komposisi dinamik *scene 87*  
(*Timecode* 01:26:05, 01:26:10, 01:27:15)

Komposisi dinamik pada *timecode* 01:26:05 diperlihatkan Elang yang memandang keluar *frame* dengan seseorang sebagai latar belakangnya. Efek ilusi

kedalam serta bertujuan untuk memfokuskan perhatian penonton pada Elang didapatkan melalui komposisi dinamik. Komposisi ini mampu menunjukkan detail ekspresi Elang yang tenang ketika berbicara mengenai kesiapan Dara untuk melawan Biru dan Gerhana.

Komposisi dinamik selanjutnya sedikit berbeda dengan yang pertama. Elang tetap menjadi fokus utama, tetapi sekarang seseorang yang berbicara dengan Elang menjadi latar depan dengan metode *silouete* agar tetap membuat sosok ini menjadi misterius. Pada *timecode* 01:26:10 Elang terlihat sedikit menunduk ketika mendapatkan nasihat bahwa dia akan melanggar sumpahnya. Hal ini menunjukkan keraguan Elang mengenai keputusannya. Kebulatan tekad Elang mampu ditunjukkan melalui *shot* pada *timecode* 01:27:15. Untuk pertama kali Elang menatap seseorang yang berbicara dengannya dan membulatkan tekad untuk melanggar sumpahnya demi melindungi kepentingan orang banyak.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 112.  
Sudut pandang objektif *scene* 87  
(*Timecode* 01:25:38, 01:25:49, 01:26:23)

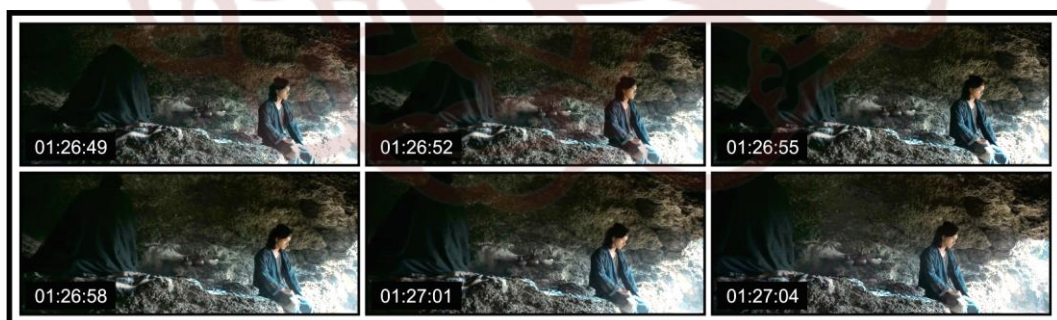
Pada *scene* ini kesinambungan dan komunikasi yang terang mampu diwujudkan melalui sudut pandang objektif. Pada *timecode* 01:25:38 diperlihatkan dua tokoh yang berada di bawah celah batu. Sudut pandang ini memberikan

informasi tentang tempat mereka berada. Pertemuan ini bersifat rahasia ditandai dari tempat yang tidak biasa dan jauh dari keramaian.

Pada *timecode* 01:25:49 diperlihatkan Elang yang duduk agak jauh dari seseorang yang menghadap batu. *Shot* ini bertujuan diberikannya informasi tentang detail dari posisi kedua tokoh tersebut. Tokoh yang berbicara dengan Elang duduk ditempat yang lebih tinggi serta tidak melihat kearah Elang ketika berbicara. Hal ini dimaksudkan bahwa sosok tersebut merupakan sosok yang kedudukannya lebih tinggi dari Elang.

Pada *timecode* 01:26:23 diperlihatkan sosok yang berbicara dengan Elang namun hanya tampak dari belakang. *Shot* ini bertujuan untuk menjaga kerahasiaan dan kemisteriusan dari tokoh yang sedang berbicara dengan Elang. Penonton dibuat bertanya-tanya mengenai siapa sebenarnya sosok yang selama ini dihormati dan selalu dimintai nasihatnya oleh Elang ketika Elang akan melakukan suatu tindakan yang berhubungan dengan Tongkat Emas.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 113.  
*Track in scene 87*  
(*Timecode* 01:26:49 - 01:27:04)

Pergerakan kamera *track in* terdapat pada *timecode* 01:26:49. Pergerakan ini bertujuan agar gambar selalu dalam keadaan bergerak. Kedua tokoh yang berbicara hanya diam di tempat mereka masing-masing. Adanya pergerakan ini mampu membuat kedinamisan gambar tetap terjaga. Pergerakan ini juga berfungsi agar perhatian penonton diarahkan pada Elang yang terlihat ragu ketika diberitahu tentang apa yang akan dilakukannya dapat melanggar sumpahnya. Hal ini terlihat dari kepala Elang yang menunduk memandang ke tanah seolah sedang memikirkan apa yang baru saja didengarnya.

### 23. *Scene* 88

*Scene* 88 terdapat pada *timecode* 01:27:16 hingga 01:27:57. *Scene* ini merupakan *scene* mengenai konflik internal Dara. Ketetapan hati Dara untuk bertarung melawan Biru ditunjukkan pada *scene* ini. Elang telah membuat keputusan untuk bertarung bersama Dara. Kehadiran Cempaka seolah dirasakan Dara ketika bermeditasi. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 88:

#### a. Komposisi

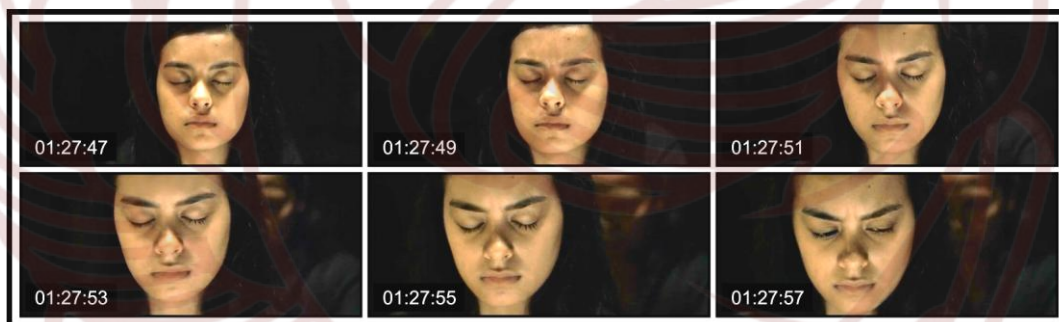


Gambar 114.  
Komposisi dinamik *scene* 88  
(*Timecode* 01:27:40 - 01:27:43)



Komposisi dinamik terdapat pada *timecode* 01:27:40 hingga 01:27:43. Pada komposisi tersebut diperlihatkan tangan Elang dan Dara memegang sebuah tongkat. Komposisi ini bertujuan untuk menciptakan ilusi kedalam. Hal tersebut dapat terlihat karena adanya perubahan fokus dari tangan yang posisinya jauh dari kamera berganti pada tangan yang posisinya dekat dengan kamera. Kesiapan Dara dan Elang bertarung bersama untuk melawan Biru ditunjukkan melalui komposisi ini. Hal tersebut dikarenakan satu tongkat yang dipegang bersama merupakan sebuah simbol penyatuan kekuatan.

#### **b. Sudut Pandang**



Gambar 115.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif *scene* 88  
(*Timecode* 01:27:47 - 01:27:57)

Sudut pandang subjektif-interpretatif terdapat pada *timecode* 01:27:47 hingga 01:27:57. Pada sudut pandang tersebut sosok Cempaka muncul ketika Dara sedang bermeditasi. Dara yang pernah ragu ketika ditunjuk menjadi penerus Tongkat Emas, lalu diberi nasihat oleh Cempaka hingga akhirnya menjadi yakin. Hal tersebut seolah terulang kembali ketika Dara ragu untuk melawan Biru dan Gerhana. Sutradara ingin menunjukkan bahwa pesan Cempakan diingat Dara

dengan diperlihatkannya sosok Cempaka dibelakang Dara, ketika Dara sedang bermeditasi.

### c. Pergerakan Kamera



Gambar 116.  
*Track right scene 88*  
(Timecode 01:27:29 - 01:27:38)

Pergerakan *track right* terdapat pada *timecode* 01:27:29 hingga 01:27:38. Awal pergerakan tersebut diperlihatkan tenda dengan bayangan dari dua orang. Kamera bergerak ke kanan hingga akhirnya nampak Elang dan Dara di dalam tenda. Tujuan pergerakan *track right* ini adalah informasi diberikan kepada penonton mengenai siapa dan berada di mana dua orang yang sedang memegang tongkat. Awal pergerakan hanya ditampakkan bayangan yang mampu menguatkan rasa penasaran penonton.

## 24. Scene 89

*Scene* 89 terdapat pada *timecode* 01:27:57 hingga 01:28:19. Dara dan Elang memutuskan untuk pergi ke Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru. Pada *scene* yang berlangsung selama 22 detik ini, diperlihatkan kedatangan Dara

dan Elang di Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 89:

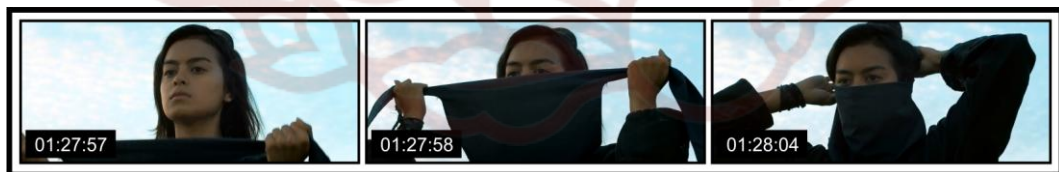
#### a. Komposisi



Gambar 117.  
Komposisi dinamik *scene* 89  
(*Timecode* 01:28:16)

Komposisi dinamik dalam *scene* satu, terdapat pada *timecode* 01:28:16. Pada komposisi tersebut diperlihatkan Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru. Komposisi ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai tempat di mana Dara dan Elang berada sekarang. *Shot* yang diambil dari jarak yang cukup jauh mampu menunjukkan Dara dan Elang seolah-olah mengawasi tempat tersebut.

#### b. Sudut Pandang



Gambar 118.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 89  
(*Timecode* 01:27:57 - 01:28:04)

Sudut pandang subjektif tak langsung terdapat pada *timecode* 01:27:57 hingga 01:28:04. Pada sudut pandang tersebut diperlihatkan Dara yang sedang

memakai kain untuk menutup mukanya. Melalui sudut pandang ini, penghayatan penonton didekatkan untuk merasakan ketetapan hati Dara yang telah siap melawan Biru dan Gerhana. Hal tersebut dapat terlihat melalui ekspresi Dara pada *timecode* 01:27:57.

### c. Pergerakan kamera



Gambar 119.  
*Track right scene 89*  
(*Timecode* 01:28:05 - 01:28:08)

Pergerakan kamera *track right* terdapat pada *timecode* 01:28:05 hingga 01:28:08. Pada pergerakan tersebut diperlihatkan Dara dan Elang yang berdiri berdampingan dengan masing-masing membawa tongkat di tangan kanan. Melalui pergerakan ini diperlihatkan kesiapan fisik dan mental dari Dara dan Elang untuk melawan Biru. Tatapan tajam ke arah luar *frame* dapat diartikan tidak ada lagi keraguan di hati mereka.

## 25. Scene 90

*Scene* 90 dimulai dari *timecode* 01:28:22 hingga 01:34:12. Kedatangan Dara dan Elang ke Padepokan Tongkat Emas mendapat perlawanan dari murid-murid



Biru, Dara dan Elang meminta Biru untuk menyerahkan Tongkat Emas secara baik-baik tanpa pertumpahan darah. Biru menolak dan memilih untuk melawan Dara dan Elang. Pertarungan sengit pun tak terelakan. Di tengah-tengah pertarungan muncul sesosok anak kecil yang merupakan anak dari Biru dan Gerhana. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 90:

**a. Komposisi**

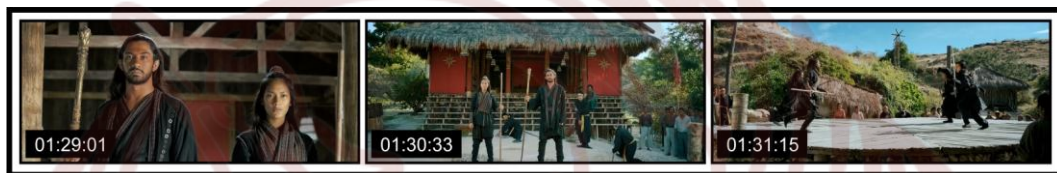


Gambar 120.  
Komposisi dinamik *scene* 90  
(*Timecode* 01:28:40, 01:31:01, 01:31:02)

Komposisi dinamik pertama yang mampu menguatkan konflik pada *scene* dua terdapat pada *timecode* 01:28:40. Biru mendapatkan laporan dari muridnya bahwa ada dua orang perusuh yang menyerang padepokan. Biru segera bergegas mencari tahu apa yang terjadi. Hal pertama yang dilakukannya adalah mengambil Tongkat Emas. Komposisi dinamik tersebut bertujuan agar perhatian penonton diarahkan pada objek terpenting yakni Tongkat Emas yang diambil Biru. Tongkat Emas yang merupakan senjata andalan Biru, mampu ditunjukkan sebagai senjata terkuat dari perguruan tongkat emas melalui komposisi ini.

Komposisi dinamik selanjutnya terdapat pada *timecode* 01:31:01 dan 01:31:02. Pada komposisi tersebut diperlihatkan posisi kuda-kuda Biru dan Gerhana serta Dara dan Elang. Kesiapan bertempur dari masing-masing kubu

dapat diperlihatkan melalui komposisi ini. Ada sedikit perbedaan dari posisi kuda-kuda yang dipakai oleh tiap kubu, tetapi masing-masing kubu menggunakan tongkat sebagai senjata mereka. Hal ini diartikan adanya keseimbangan kekuatan antara Dara dan Elang dengan Biru dan Gerhana.



Gambar 121.  
Komposisi simetrik *scene* 90  
(*Timecode* 01:29:01, 01:30:33, 01:31:15)

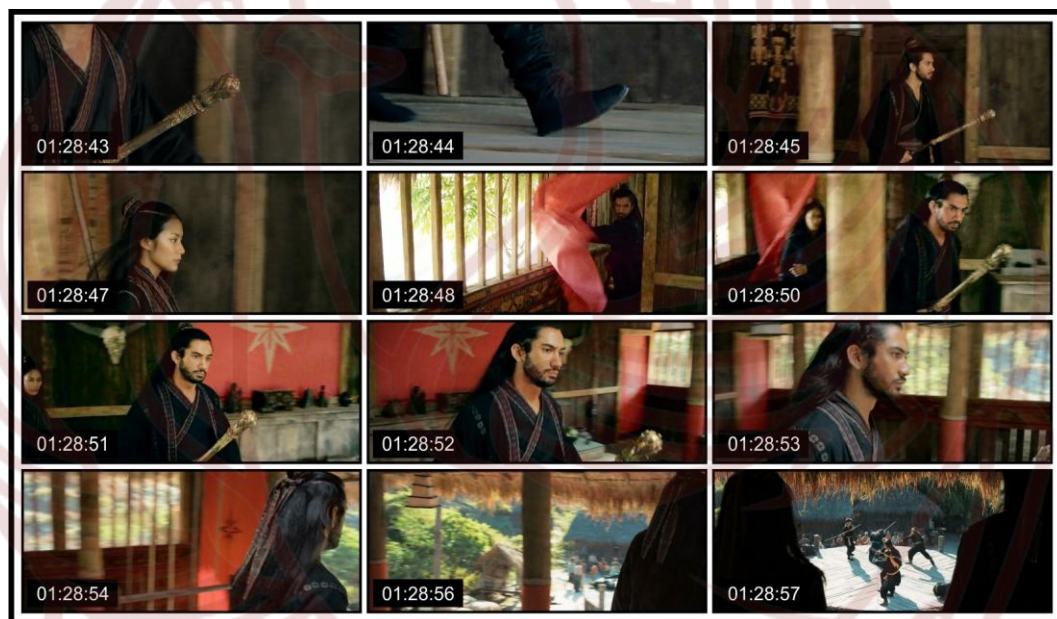
Komposisi simetrik dalam *scene* dua terdapat pada *timecode* 01:29:01, 01:30:33, dan 01:31:15. *Shot* pada *timecode* 01:29:01 diperlihatkan Biru dan Gerhana berdiri berdampingan untuk mencari tahu orang yang membuat keributan di padepokan mereka. Efek tenang dan stabil mampu diperlihatkan melalui komposisi ini. Ekspresi Biru dan Gerhana tetap tenang ketika melihat dua orang perusuh yang bertarung melawan murid-muridnya.

Komposisi simetrik selanjutnya terdapat pada *timecode* 01:30:33. Tantangan dari Dara diterima Biru dan Gerhana untuk menyelesaikan masalah mereka tanpa ada campur tangan orang lain. Biru mengumumkan kepada seluruh muridnya bahwa tidak boleh ada satu orang pun dari muridnya yang ikut campur. Kesan formal sebagai seorang guru yang memberi perintah kepada murid-muridnya mampu diperlihatkan melalui komposisi ini.

Komposisi simetrik yang terakhir terdapat pada *timecode* 01:31:15. Pada komposisi ini diperlihatkan Dara, Elang, Biru, dan Gerhana mulai bergerak

dengan tujuan saling mengalahkan. Komposisi ini dimaksudkan pemberian efek keseimbangan dari kedua belah pihak, serta menunjukkan posisi dari lawan yang ada didepan mereka. Gerhana berhadapan dengan Dara, sementara Biru berhadapan dengan Elang.

#### b. Sudut Pandang



Gambar 122.  
Sudut pandang subjektif tak langsung 1 *scene* 90  
(*Timecode* 01:28:43 - 01:28:57)

Sudut pandang subjektif tak langsung yang pertama terdapat pada *timecode* 01:28:43 hingga 01:28:57. Mengetahui ada dua orang yang membuat keributan di pedepokannya, Biru dan Gerhana segera bergegas mencari tahu apa yang sedang terjadi. Penonton didekatkan pada kejadian ini dengan tujuan penghayatan penonton dibuat menjadi lebih dalam tentang kecemasan Biru.



Kewaspadaan Biru mampu ditunjukkan melalui tongkat emas yang dibawa Biru pada *timecode* 01:28:43. Ketegangan peristiwa ini ditunjukkan melalui langkah cepat kaki Biru pada *timecode* 01:28:44. Hal tersebut dikuatkan dengan diperlihatkannya ekspresi Biru yang terlihat sangat serius pada *timecode* 01:28:48 hingga 01:28:53.

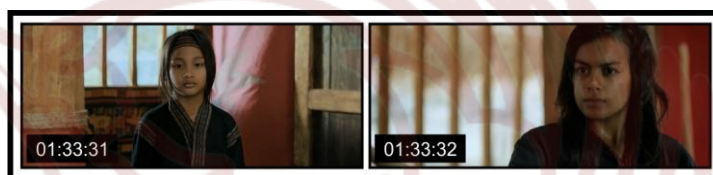


Gambar 123.  
Sudut pandang subjektif tak langsung 2 *scene* 90  
(*Timecode* 01:33:35 - 01:33:51)

Sudut pandang subjektif tak langsung selanjutnya terdapat pada *timecode* 01:33:35 hingga 01:33:51. Pertarungan Dara dan Gerhana terhenti setelah sesosok anak kecil memanggil ibu. Anak tersebut merupakan anak dari Biru dan Gerhana. Penonton diajak untuk merasakan perasaan Gerhana ketika anaknya tiba-tiba muncul di tengah pertarungan. Gerhana diminta Dara untuk tidak melanjutkan pertarungan dihadapan anaknya. Untuk sesaat keyakinan Gerhana goyah, hal itu ditunjukkan melalui *shot* Gerhana yang mengendurkan gengaman pada tongkatnya



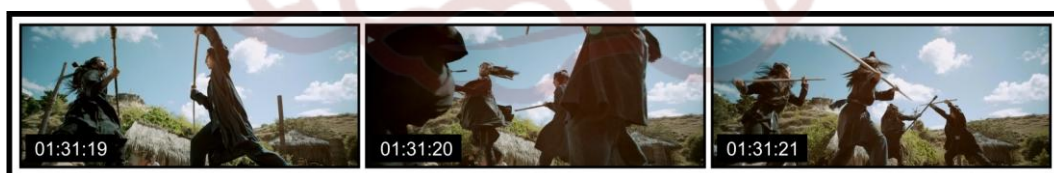
di *timecode* 01:33:39 hingga 01:33:41. Tidak lama Gerhana mampu meyakinkan dirinya dan tongkat digenggamnya dengan erat, serta melancarkan serangan pada Dara dihadapan anaknya seperti yang terlihat pada *timecode* 01:33:48 hingga 01:33:51.



Gambar 124.  
Sudut pandang subjektif *scene* 90  
(*Timecode* 01:33:31 - 01:33:32)

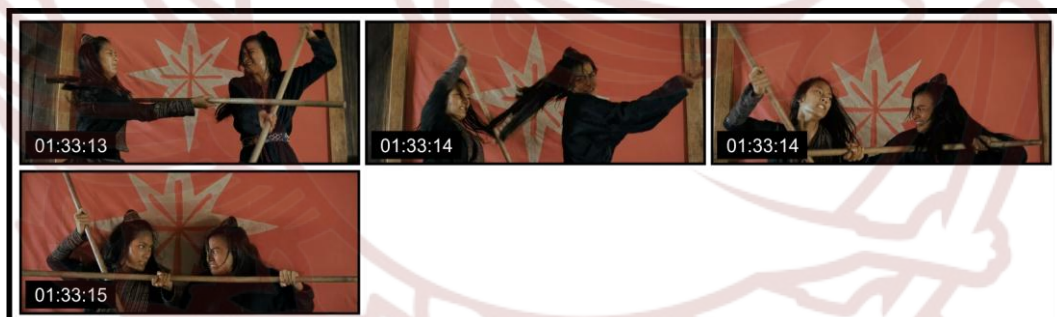
Sudut pandang subjektif terdapat pada *timecode* 01:33:31 hingga 01:33:32. Awal shot diperlihatkan anak dari Biru dan Gerhana kemudian berganti menjadi Dara yang sedang menatap keluar *frame*. *Shot* pada *timecode* 01:33:31 seolah-olah membuat kamera sebagai Dara yang melihat anak Gerhana. Pandangan tajam dan lama yang seakan dilakukan Dara pada *timecode* 01:33:31 mampu memunculkan kesan terkejut Dara.

### c. Pergerakan kamera



Gambar 125.  
*Track out scene* 90  
(*Timecode* 01:31:19 - 01:31:21)

Pergerakan kamera *track out* terdapat pada *timecode* 01:31:19 hingga 01:31:21. Awal pergerakan ini ditampilkan Biru dan Elang sedang bertarung, kemudian kamera bergerak kebelakang hingga diperlihatkan Dara dan Gerhana bertarung. Pergerakan ini bertujuan agar fokus perhatian penonton dirubah ke arah lain. Awalnya penonton difokuskan pada pertarungan Biru dan Elang, namun setelah kamera bergerak kebelakang, perhatian penonton dialihkan pada Dara dan Gerhana yang bertarung. Posisi Dara dan Gerhana yang berada lebih dekat dengan kamera, membuat perhatian penonton beralih kepada mereka. Pergerakan ini juga mendekatkan penghayatan penonton pada pertarungan yang terjadi. Posisi kamera yang berada ditengah medan pertempuran mampu membuat membuat penonton seolah dekat dan terlibat dalam pertempuran yang terjadi.



Gambar 126.  
*Track in 1 scene 90*  
(*Timecode* 01:33:13 - 01:33:15)

Pergerakan kamera selanjutnya adalah *track in*. Pergerakan kamera *track in* terdapat pada *timecode* 01:33:13 hingga 01:33:15. Pertarungan Dara dan Gerhana berlanjut hingga masuk kedalam Padepokan Tongkat Emas. Dalam pergerakan ini Dara dan Gerhana bertarung dengan seimbang hingga mereka

berdua tersudut didepan lambang Padepokan Tongkat Emas yang dipimpin Biru. Kamera bergerak ke depan mengikuti pergerakan Dara dan Gerhana.

Tujuan dari pergerakan ini adalah untuk menunjukkan lebih detail lambang perguruan tongkat emas yang berada di belakang Dara dan Gerhana. Pergerakan ini juga merupakan simbol dari pertarungan pendekar tongkat emas. Hal tersebut dikarenakan kedua orang yang sedang bertarung merupakan murid dari padepokan tongkat emas yang dilatih Cempaka.



Gambar 127.  
*Track in 2 scene 90*  
(Timecode 01:33:28 - 01:33:31)

Pergerakan *track in* kedua terdapat pada *timecode* 01:33:28 hingga 01:33:31. Pada pergerakan ini diperlihatkan anak dari Biru dan Gerhana. Tujuan pergerakan ini adalah untuk lebih memfokuskan kemunculan anak Gerhana. Kesan dramatis mampu ditunjukkan dengan adanya *slow motion* pada pergerakan ini. Penggunaan *slow motion* dalam *track in* ini merupakan suatu penekan khusus bahwa Biru dan Gerhana ternyata mempunyai seorang anak.

## 26. Scene 91

*Scene 91* terdapat pada *timecode* 01:34:13 hingga 01:39:43. Pertarungan Dara dan Elang melawan Biru dan Gerhana berlanjut hingga ke Padepokan Tongkat Emas lama. Padepokan ini merupakan tempat dimana Biru, Gerhana,

Dara, dan Angin dibesarkan dan dilatih oleh Cempaka. Disini pula akhir dari pertarungan saudara seperguruan yang memperebutkan tongkat emas. Berikut penjelasan mengenai aspek *framing* yang mendukung *scene* 91:

#### a. Komposisi



Gambar 128.  
Komposisi simetrik *scene* 91  
(*Timecode* 01:38:45, 01:39:10)

Komposisi simetrik yang pertama terdapat pada *timecode* 01:38:45. Pada komposisi tersebut diperlihatkan Tongkat Emas berhasil direbut Dara dan Elang dari tangan Biru. Komposisi ini bertujuan perhatian penonton diarahkan pada Tongkat Emas yang dibawa Elang. Posisi Tongkat Emas yang berada di tengah *frame* mampu menarik perhatian penonton. Hal tersebut dikuatkan dengan pandangan Dara dan Elang ke arah tongkat emas.

Komposisi simetrik selanjutnya terdapat pada *timecode* 01:39:10. Pada komposisi tersebut diperlihatkan Biru membawa batang kayu besar sebagai senjata, sementara disisi lain Dara dan Elang bersama-sama memegang tongkat emas. Efek keseimbangan mampu ditunjukkan melalui komposisi ini. Hal tersebut karena Biru membawa senjata lebih besar namun seorang diri, sedangkan Dara dan Elang membawa senjata lebih kecil namun berdua.



Adegan dalam komposisi simetrik tersebut adalah puncak dari jurus tongkat emas melingkar bumi, yang merupakan jurus terkuat dari perguruan tongkat emas. Dramatisasi dalam komposisi ini mampu tercipta dengan adanya rumah yang dulu digunakan Cempaka sebagai padepokan tongkat emas sebagai latar belakang.

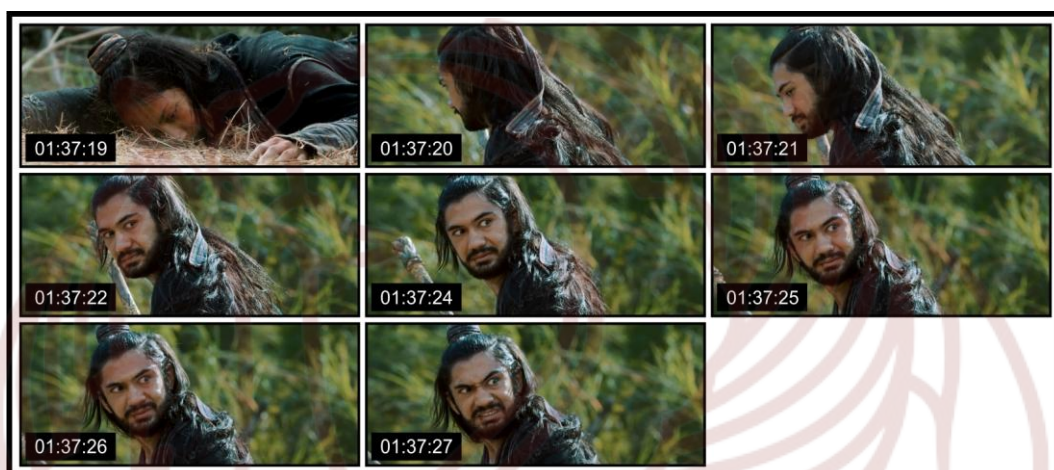
### b. Sudut Pandang



Gambar 129.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif 1 *scene* 91  
(*Timecode* 01:35:28 - 01:35:35)

Sudut pandang subjektif-interpretatif terdapat pada *timecode* 01:35:28 hingga 01:35:35. Pada sudut pandang tersebut diperlihatkan Elang yang menyerang Biru namun Biru mampu menghindarinya, seperti yang terlihat pada *timecode* 01:35:28 hingga 01:35:30. Adegan selanjutnya Biru menyerang Elang namun Elang mampu menghindar dengan gerakan yang sama seperti Biru ketika

menghindar, yang terlihat pada *timecode* 01:35:33 hingga 01:35:35. Dua orang yang sedang bertarung sama-sama menguasai ilmu silat perguruan tongkat emas mampu ditunjukkan melalui sudut pandang subjektif-interpretatif ini.

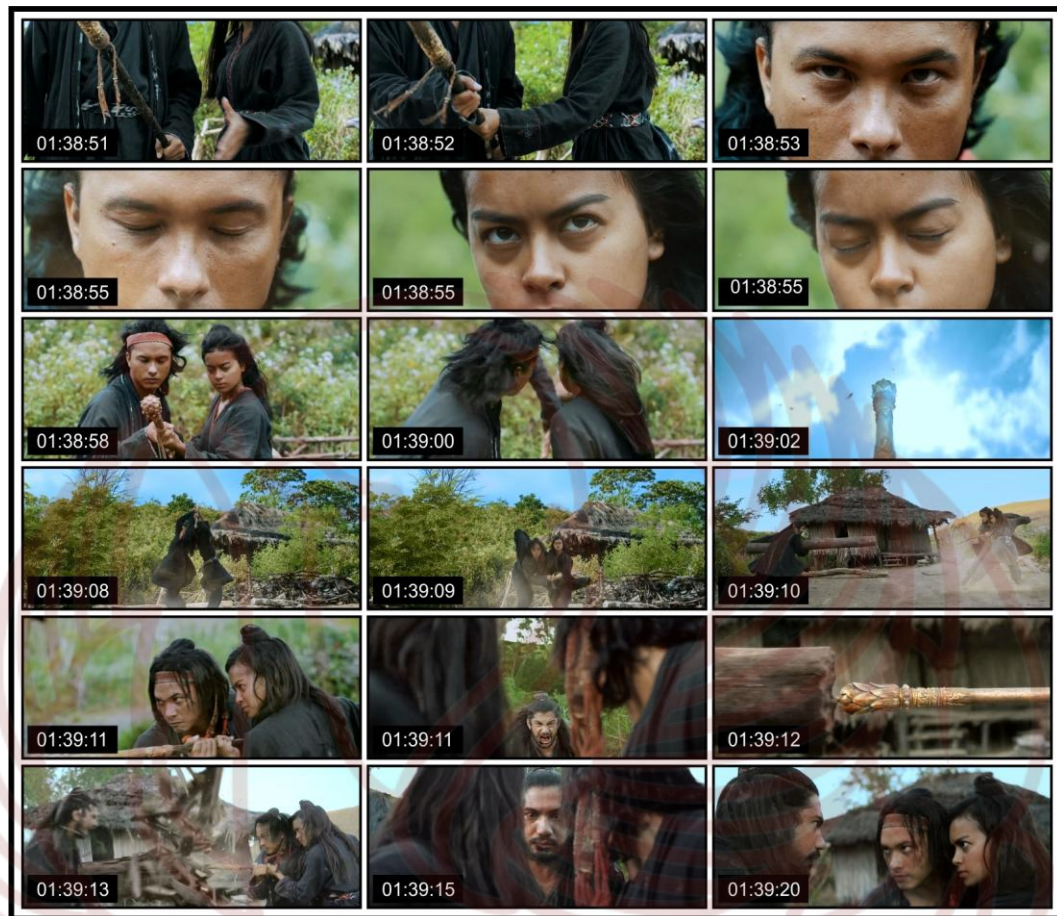


Gambar 130.  
Sudut pandang subjektif tak langsung *scene* 91  
(*Timecode* 01:37:19 - 01:37:27)

Sudut pandang selanjutnya dalam *scene* 26 yakni sudut pandang subjektif tak langsung pada *timecode* 01:37:19 hingga 01:37:27. Melihat Gerhana dijatuhkan oleh serangan gabungan dari Dara dan Elang, Biru menoleh ke arah Dara dan Elang dengan tatapan penuh emosi.

Melalui sudut pandang subjektif tak langsung ini, penonton diajak untuk ikut merasakan kemarahan yang dirasakan Biru. Penonton didekatkan pada peristiwa kematian Gerhana sehingga penghayatan visual penonton menjadi lebih dalam, dan seolah ikut merasakan kesedihan dan kemarahan yang dirasakan Biru.





Gambar 131.  
Sudut pandang subjektif-interpretatif 2 *scene* 91  
(*Timecode* 01:38:51 - 01:39:20)

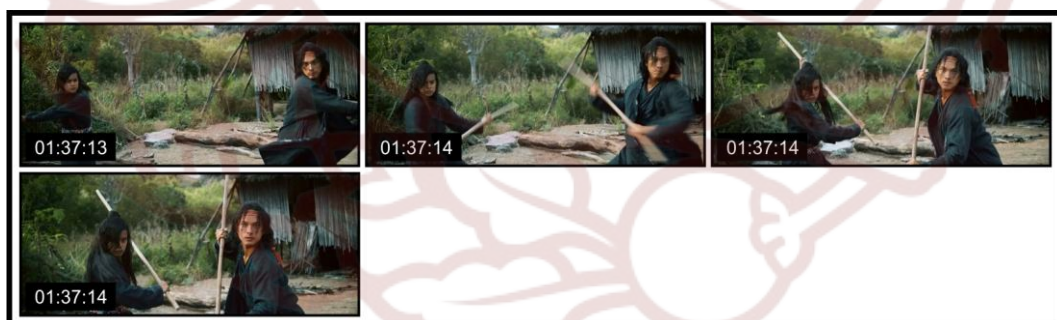
Sudut pandang subjektif-interpretatif kedua dalam *scene* ini terdapat pada *timecode* 01:38:51 hingga 01:39:20. Pada sudut pandang ini diperlihatkan bagaimana Dara dan Elang mengalahkan Biru. Penekanan khusus mengenai jurus tongkat emas melingkar bumi diperlihatkan pada *timecode* 01:38:51 hingga 01:39:09.

Pada *timecode* 01:38:52 Dara dan Elang memegang tongkat emas bersama karena akan menggunakan jurus berpasangan. Penyelarasan kekuatan dari Dara dan Elang ditunjukkan melalui *shot* pada *timecode* 01:38:53 hingga 01:38:58.

Gerakan dari jurus tongkat emas melingkar bumi ditunjukkan pada *timecode* 01:39:00 hingga 01:39:09. Melalui tiga rangkaian tersebut mampu diperoleh kesimpulan, Dara dan Elang merupakan pasangan baru yang mampu menguasai jurus tongkat emas melingkar bumi setelah pasangan Naga putih dan Cempaka.

Sudut pandang subjektif-interpretatif ini juga bertujuan untuk memberikan penekanan khusus mengenai kekuatan dari jurus tongkat emas melingkar bumi. Hal tersebut dapat dilihat pada *timecode* 01:39:10 hingga 01:39:20. Kekuatan dari jurus tongkat emas melingkar bumi ditunjukkan melalui *shot* pada *timecode* 01:39:13. Batang pohon besar yang digunakan Biru sebagai senjata hancur ketika beradu dengan dengan tongkat emas yang berukuran lebih kecil. Kekuatan dahsyat dari jurus tongkat emas melingkar bumi membuat Dara dan Elang mampu membunuh Biru.

### c. Pergerakan kamera



Gambar 132.  
*Track in scene* 91  
(*Timecode* 01:37:13 - 01:37:14)

Pergerakan kamera *track in* terdapat pada *timecode* 01:37:13 hingga 01:37:14. Pada pergerakan tersebut Dara dan Elang berdekatan dengan posisi siap



bertempur setelah berhasil mendaratkan serangan gabungan pada Gerhana. Kamera bergerak ke depan seiring dengan gerakan Dara dan Elang memasang kuda-kuda. *Track in* pada adegan tersebut mampu menunjukkan kekompakan dan menguatkan efek serangan gabungan Dara dan Elang terhadap Gerhana.



Gambar 133.  
*Pan left scene 91*  
(Timecode 01:37:14 - 01:37:15)

Pergerakan *pan left* terdapat pada *timecode* 01:37:14 hingga 01:37:15. Pergerakan tersebut bertujuan mengikuti gerakan Gerhana yang terlempar karena serangan gabungan Dara dan Elang. Pergerakan *pan left* ini mampu membuat serangan yang mengenai Gerhana seakan sangat kuat. Gerak kamera cepat ke arah kiri mengikuti tubuh Gerhana yang terseret di tanah, mampu memberikan efek fatal dari serangan yang diterima Gerhana.

## B. Pengelompokan Jenis Konflik, Aspek *Framing* dan Fungsi dalam

### Menguatkan Konflik pada masing-masing *Scene*

#### 1. Jenis Konflik dan Komposisi

Tabel 1. Jenis Konflik, Komposisi dan Fungsinya

No	Scene	Jenis Konflik		Komposisi		Fungsi
		Internal	Eksternal	Simetrik	Dinamik	
1	13		√	√		Memunculkan kesan formal
					√	Mengarahkan pada objek terpenting
2	16		√	√		Memberikan efek terperangkap
					√	Mengarahkan pada objek terpenting
3	17		√	√		Memberikan efek seimbang, keterasingan serta terperangkap
					√	Agar gambar selalu dalam keadaan bergerak
4	18				√	Mengarahkan pada objek terpenting
				√		Memberikan efek stabil dan tenang
5	19		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
6	20		√	√		Memunculkan kesan formal dan disiplin
7	32		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
8	33		√	√		Memberikan efek tertutup
9	34		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
10	35		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
				√		Memberikan efek tertutup dan keterasingan
11	36		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
12	37		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
13	38		√	√		Memberikan efek keterasingan
					√	Mengarahkan pada objek terpenting
14	39		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting

No	Scene	Jenis Konflik		Komposisi		Fungsi
		Internal	Eksternal	Simetrik	Dinamik	
15	42		√	√		Memberikan kesan terperangkap dan keterasingan
16	43		√		√	Agar gambar selalu dalam keadaan bergerak dan mengarahkan pada objek terpenting
17	44		√	√		Memberikan efek stabil dan tenang serta efek terperangkap
					√	Mengarahkan pada objek terpenting
18	45		√		√	Menjaga gambar agar selalu dalam keadaan bergerak
19	46		√		√	Menciptakan ilusi kedalaman serta mengarahkan pada objek terpenting
20	50		√		√	Menciptakan ilusi kedalaman serta mengarahkan pada objek terpenting
21	62		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
22	87	√			√	Menciptakan ilusi kedalaman serta mengarahkan pada objek terpenting
23	88	√			√	Menciptakan ilusi kedalaman
24	89		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting
25	90		√		√	Mengarahkan pada objek terpenting serta menciptakan efek seimbang
				√		Memberikan kesan tenang serta formal
26	91		√	√		Mengarahkan pada objek terpenting serta menciptakan efek seimbang
<b>Jumlah</b>		2	24	12	<b>22</b>	

## 2. Sudut Pandang

Tabel 2. Sudut Pandang dan Fungsinya

No	Scene	Sudut Pandang				Fungsi
		Obj	Subj	Subj Int	Subj TL	
1	13			√		Menggambarkan kedekatan antara guru yang memberi pesan pada murid
					√	Mendekatkan penonton untuk merasakan kekecewaan Biru
					√	Mendekatkan penonton untuk merasakan kemarahan Biru
					√	Mendekatkan penonton untuk merasakan perubahan ketetapan hati Dara
2	16	√				Memberikan kejelasan dan kesinambungan informasi
				√		Memberikan kesan dramatis pada kematian Cempaka
3	17			√		Memberikan kesan dramatis ketika Dara mempertahankan tongkat emas hingga jatuh ke jurang
				√		Menunjukan kekalahan Angin melawan Biru dan Gerhana
			√			Mendekatkan penonton untuk seolah menjadi Dara yang terjatuh ke jurang
		√				Memberikan informasi dan kesinambungan bagaimana Dara dan Angin bisa selamat
4	18		√			Mendekatkan penonton untuk merasakan ketegangan dan kepanikan Dara
			√			Mendekatkan penonton untuk merasakan perasaan was-was Dara terhadap Elang
5	19	√				Memperlihatkan upaya Biru ketika menghasut Ketua Padepokan Sayap Merah
6	20	√				Menunjukan pengumuman yang disampaikan Ketua Padepokan Sayap Merah merupakan hal yang penting
7	32	√				Menunjukan ilmu silat Elang yang lebih tinggi dari Dara
8	33		√			Mendekatkan penonton yang seolah menjadi Dara yang sedang memperhatikan kepergian elang
9	34	√				Memberikan informasi jika orang yang diikuti Dara jaraknya sudah dekat



No	Scene	Sudut Pandang				Fungsi
		Obj	Subj	Subj Int	Subj TL	
10	35		√			Mendekatkan penghayatan penonton seolah menjadi Dara yang melihat Elang bertarung dari luar pagar
			√			Mendekatkan penghayatan penonton seolah menjadi Dara yang melihat Elang menagih hutang dari celah pintu
11	36		√			Mendekatkan penonton seolah menjadi Dara yang melihat Elang melalui jendela dari luar pondok
12	37	√				Memberikan informasi mengenai reaksi Dara setelah melihat poster buronan dirinya
13	38	√				Memberikan informasi sekelompok orang berkuda menuju desa serta proses Dara ditotok oleh Angin
14	39				√	Mendekatkan penghayatan penonton untuk ikut merasakan ketakutan warga desa
				√		Memberikan alasan kenapa akhirnya Angin menyerahkan diri
15	42				√	Menunjukkan perasaan marah serta ketetapan hati Angin
16	43	√				Memberikan informasi ketika Elang berbicara dengan sosok misterius
17	44	√				Memberikan informasi ketika Biru memberi kesempatan Dara untuk menyerahkan tongkat emas tanpa kekerasan serta bagaimana Angin dan Dara bisa melarikan diri
18	45				√	Memberikan ketegangan yang mencekam yang dialami Dara dan Angin ketika mencoba kabur dari Biru
19	46				√	Mendekatkan penonton untuk merasakan ketegangan Dara dan Angin ketika mencoba bersembunyi dari kejaran Biru dan Gerhana
				√		Menunjukkan sikap pantang menyerah Angin melawan Biru walaupun kekuatan ilmu silat mereka berbeda jauh

No	Scene	Sudut Pandang				Fungsi
		Obj	Subj	Subj Int	Subj TL	
20	50		√			Menambah penghayatan penonton untuk merasakan kesedihan Dara ketika menemukan Angin
				√		Memberikan kesan langkah Dara yang berat ketika menghampiri Angin sebagai simbol bahwa Angin sudah tidak bernyawa lagi
					√	Mendekatkan penonton untuk merasakan kesedihan Dara yang berubah menjadi kemarahan
21	62	√				Memberikan informasi mengenai kedatangan seseorang
22	87	√				Memberikan kesinambungan dan komunikasi yang jelas mengenai tempat dan orang yang diajak bicara Elang
23	88			√		Memberikan informasi kepada pononton tentang keyakinan hati Dara yang teringat dengan pesan Cempaka
24	89				√	Mendekatkan penonton untuk merasakan ketetapan hati Dara melawan Biru dan Gerhana
25	90				√	Mendekatkan penonton untuk merasakan kecemasan dari Biru dan Gerhana
					√	Mendekatkan penonton pada perubahan keyakinan Gerhana yang sempat goyah karena kemunculan anaknya
			√			Menunjukan kesan terkejut Dara ketika melihat anak dari Biru dan Gerhana yang tiba-tiba muncul
26	91			√		Menunjukan bahwa Elang dan Biru sama-sama menguasai ilmu silat dari Padepokan Tongkat Emas
					√	Mendekatkan penghayatan penonton untuk merasakan kemarahan Biru yang melihat Gerhana terbunuh
				√		Memberikan penekanan khusus ketika Dara dan Elang mengalahkan Biru dengan jurus tongkat emas melingkar bumi
Jumlah		12	8	10	13	

### 3. Pergerakan Kamera

Tabel 3. Pergerakan Kamera dan Fungsinya

No	Scene	Pergerakan Kamera							Fungsi
		Pan		Tilt		Track			
		Left	Right	Up	Down	In	Out	Right/Left	
1	13	√							Melihat keseluruhan posisi duduk murid Cempaka
						√			Menunjukkan keseriusan Cempaka menurunkan tongkat emas
2	16					√			Memfokuskan perhatian pada kedatangan Biru
							√		Membuat serangan Biru menjadi lebih kuat
			√						Membuat serangan Biru terlihat lebih kuat
3	17							√	Menjaga kedinamisan gambar
					√				Memperlihatkan dalamnya jurang
4	18						√		Melemahkan objek utama, merubah fokus objek baru
5	19			√					Memperlihatkan kedatangan Biru dan Gerhana di suatu tempat
6	20	√							Memperlihatkan murid Padepokan Sayap Merah yang hadir
7	32					√			Menguatkan objek utama
8	33					√			Menguatkan objek utama
9	34			√					Memperlihatkan Dara yang mengikuti Elang dari jarak yang jauh
10	35					√			Menguatkan objek utama
11	36		√						Mengikuti gerakan objek
12	37	√							Merubah fokus perhatian penonton
13	38			√					Memperlihatkan kepanikan Dara menghindari sesuatu
14	39			√					Memperlihatkan pada penonton kertas yang dibawa adalah sesuatu yang penting

No	Scene	Pergerakan Kamera							Fungsi
		Pan		Tilt		Track			
		Left	Right	Up	Down	In	Out	Right/Left	
15	42				√				Mengikuti pergerakan Biru
						√			Menguatkan objek utama
16	43		√						Memberikan informasi mengenai posisi Elang
17	44						√		Memperlihatkan ekspresi Dara yang terhanyut dalam kenangan
18	45		√						Mengikuti pergerakan tokoh
19	46					√			Menguatkan objek utama
20	50					√			Menguatkan objek utama
21	62	√							Merubah fokus perhatian penonton
							√		Mengikuti pergerakan Dara
22	87					√			Menjaga kedinamisan gambar
23	88							√	Memberi informasi mengenai siapa dan berada dimana orang yang memegang tongkat
24	89							√	Memperlihatkan kesiapan fisik dan mental Dara dan Elang
25	90							√	Melemahkan objek utama, mengganti fokus perhatian pada objek baru
						√			Menunjukkan lebih detail lambang perguruan tongkat emas
						√			Menguatkan objek utama
26	91					√			Menunjukkan kekompakan kerjasama Dara dan Elang
		√							Membuat serangan yang mengenai Gerhana terlihat lebih kuat
Jumlah		9		6		20			



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan terhadap aspek *framing* sebagai penguat konflik pada film *Pendekar Tongkat Emas*, maka pada bagian akhir skripsi ini dipaparkan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang aspek *framing* sebagai penguat konflik dalam film *Pendekar Tongkat Emas*, dapat disimpulkan bahwa komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera dapat mendukung konflik utama film *Pendekar Tongkat Emas*. Ketiga aspek *framing* tersebut sangat erat kaitannya dengan penguatan konflik. Penerapan komposisi, sudut pandang, dan pergerakan kamera mempunyai makna dan tujuan tersendiri pada setiap konflik.

Komposisi yang digunakan dalam film ini terdiri dari komposisi simetrik dan dinamik. Terdapat perbedaan pada penerapan komposisi simetrik maupun dinamik dalam menguatkan konflik ketika adegan pertarungan dan percakapan. Penggunaan komposisi simetrik dalam adegan pertarungan memberikan efek terperangkap, terasing, serta keseimbangan. Pada penelitian ini penerapan komposisi simetrik yang menimbulkan efek keterasingan tokoh dari lingkungannya merupakan yang paling dominan dalam adegan pertarungan. Penggunaan komposisi simetrik pada adegan percakapan memberikan efek formal, tenang/stabil, serta disiplin. Komposisi simetrik yang memunculkan efek

formal paling dominan pada adegan percakapan. Pada komposisi dinamik, penerapan dalam pertarungan lebih dominan untuk menjaga gambar selalu dalam keadaan bergerak. Melalui komposisi dinamik, konflik yang penuh dengan adegan aksi cepat dan menegangkan dapat tersampaikan secara dinamis. Penggunaan komposisi dinamik yang bertujuan mengarahkan perhatian pada objek terpenting serta menciptakan ilusi ke dalam sangat dominan pada adegan percakapan.

Sudut pandang juga menjadi salah satu unsur *framing* yang sangat mendukung konflik. Peran sudut pandang objektif, subjektif, subjektif-interpretatif, dan subjektif tak langsung dinilai seimbang dalam menguatkan konflik. Kesenambungan dan komunikasi yang jelas dari adegan-adegan dramatik dapat ditunjukkan melalui sudut pandang objektif. Penekanan khusus dari suatu adegan disampaikan melalui sudut pandang subjektif-interpretatif. Melalui sudut pandang ini, konflik yang terjadi menjadi semakin hidup dengan adanya akhir *scene* yang menggantung atau visualisasi di luar logika. Keterlibatan penonton didekatkan melalui sudut pandang subjektif serta sudut pandang subjektif tak langsung. Kedua sudut pandang ini mampu membuat penonton larut dalam menghayati emosi dan perasaan tokoh ketika terjadi konflik.

Teknik lain yang digunakan adalah pergerakan kamera. Dalam film ini ditemukan tiga teknik pergerakan kamera yang mampu menguatkan konflik, yaitu *pan*, *tilt*, dan *tracking*. Pergerakan *panning* paling dominan terdapat pada adegan pertarungan, yang bertujuan untuk mengikuti pergerakan tokoh (*reframing*). Pergerakan *panning* dalam pertarungan dapat memberikan efek tertentu sehingga

mampu menguatkan konflik, seperti membuat serangan terlihat lebih kuat. Pada adegan percakapan, penggunaan *panning* bertujuan untuk menyapu pandangan secara luas. Pergerakan *tilt* lebih dominan pada adegan percakapan. *Tilt up* digunakan untuk merubah/mengarahkan fokus perhatian penonton, sementara *tilt down* bertujuan untuk menunjukkan kedalaman serta mengikuti pergerakan tokoh. Pergerakan terakhir adalah *tracking* yang merupakan pergerakan paling dominan diantara pergerakan kamera lainnya. Pergerakan *tracking* dalam film ini biasanya dikombinasikan dengan pergerakan kamera yang lain, dengan tujuan mengikuti pergerakan tokoh yang sedang bertarung. Pergerakan *track in* merupakan pergerakan *track* paling dominan, yang digunakan untuk menguatkan perhatian penonton pada fokus utama. Penerapan *track right/left* lebih sering pada adegan pertarungan, yang bertujuan menjaga kedinamisan gambar agar selalu dalam keadaan bergerak. *Track out* digunakan untuk memperlemah fokus utama serta merubah perhatian dari fokus utama kepada objek/tokoh lain yang ada disekitarnya.

## **B. Saran**

Penelitian mengenai aspek *framing* sebagai penguat konflik belum banyak ditemui. Adapun saran yang dapat disampaikan bagi peneliti selanjutnya untuk turut mengembangkan analisis terhadap aspek *framing* sebagai penguat cerita film. Dalam hal ini, penelitian mengenai teknik sinematografi khususnya aspek *framing* terkait naratif sebuah film masih perlu diteliti lebih lanjut.

Selama proses penelitian, hal yang harus diperhatikan adalah menentukan *scene*. Ketelitian sangat dibutuhkan dalam membagi dan menentukan *scene* serta

memilah *scene* mana saja yang masih terkait dengan konflik utama. Hal tersebut khususnya ketika mengidentifikasi awal dan akhir *scene*, sehingga dapat dipetakan antara *scene* yang satu dengan *scene* yang lain. Penentuan *scene* menjadi hal yang penting karena pembedahan aspek *framing* sebagai penguat konflik berdasarkan *scene* yang mengandung konflik saja.





## DAFTAR ACUAN

### Sumber Buku:

- Andi Prastowo. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)* terjemahan, Jakarta: Yayasan Citra.
- Elizabeth Lutter. 2005. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Englander, Arthur dan Gaskill, David. 1959. *How to shoot a Movie Story; Technique of Pictorial Continuity*. New York: Morgan & Morgan.
- H.B. Sutopo. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Misbach Yusa Biran. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Muda Iskandar Deddy. 2003. *Jurnalistik Televisi Menjadi Reporter Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Oka Djauhari. 2003. *Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Exspose*. Surabaya: Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual.
- Sarwo Nugroho. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

### Sumber Skripsi:

- Meutia Asti Kirana. 2015. *Analisis Unsur Sinematik Film Televisi "Pahlawan Terlupakan" di SCTV*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Syamsu Dhuha Firman Ridho. 2014. *Teknik Sinematografi Dalam Melukiskan Figur K.H. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

### **Sumber Internet:**

Abasinema. 2014. Memanggil Pendekar Turun Gunung, (Online), (<http://www.abasinema.ac.id/memanggil-pendekar-turun-gunung/>, diakses tanggal 19 November 2015)

Feni Freycinetia Fitriani. 2016. *Inilah 15 Film Indonesia Paling dicari di Situs Imdb*, (Online), (<http://lifestyle.bisnis.com/read/20160313/254/527598/inilah-15-film-indonesia-paling-dicari-di-situs-imdb-as>, diakses tanggal 1 April 2016)

Reino Ezra. 2015. *Film Pendekar Tongkat Emas Masuk Festival Film di Kanada*, (Online), (<http://www.muvara.com/film/artikel/film-pendekar-tongkat-emas-masuk-festival-film-di-Kanada-150508z.html>, diakses tanggal 11 November 2015)

Miles Film. 2014. *Pendekar Tongkat Emas*, (Online), (<http://milesfilms.net/pendekar-tongkat-emas/>, diakses tanggal 20 Maret 2017 pukul 03:05 WIB)



**LAMPIRAN**

Lampiran 1. Pembagian *Scene* film *Pendekar Tongkat Emas*

<i>Scene</i>	<b>Keterangan</b>
1	Cempaka melakukan gerakan silat dengan tongkat emas
2	Cempaka muda mengalahkan musuh
3	Cempaka muda mengalahkan musuh
4	Cempaka muda mengalahkan musuh
5	Cempaka muda memasang penutup wajah dengan membawa tongkat emas di punggungnya
6	Cempaka berjalan diatas padang rumput luas hingga berhenti memperhatikan gelanggang pertarungan di kejauhan
7	Cempaka kembali berjalan di padang rumput luas hingga terlihat sebuah pondok sederhana
8	Dara, Biru, Gerhana dan Angin berlatih silat di pondok yang digunakan sebagai tempat tinggal Padepokan Tongkat Emas
9	Biru dan Gerhana mendatangi gelanggang pertarungan tahunan untuk menyampaikan pesan dari Cempaka kepada para datuk
10	Dara dan Angin melakukan pekerjaan harian di padepokan, Angin mengobati Cempaka menggunakan tenaga dalam
11	Ketua Sayap Merah memenangkan pertarungan di gelanggang tahunan, Biru tampak tidak sabar ingin berlaga di gelanggang
12	Biru dan Gerhana menyampaikan pesan Cempaka untuk memberikan selamat pada sang juara
13	Cempaka mewariskan pusaka sakti tongkat emas kepada Dara
14	Ular hijau melata pada tembok kayu
15	Cempaka, Dara dan Angin melakukan perjalanan untuk menurunkan ilmu sakti tongkat emas melingkar bumi
16	Fisik Cempaka yang lemah membuat perjalanan terhenti hingga akhirnya berhasil disusul Biru dan Gerhana yang mencoba merebut tongkat emas. Pertarungan memperebutkan tongkat emas pun terjadi, Cempaka menyuruh Dara dan Angin untuk pergi meninggalkannya dengan membawa tongkat emas. Fisik Cempaka yang lemah membuat dirinya terbunuh oleh Biru dan Gerhana
17	Biru dan Gerhana berhasil menyusul Dara dan Angin. Pertarungan memperebutkan tongkat emas berlanjut, hingga akhirnya Dara memilih terjun ke dalam jurang dengan membawa tongkat emas
18	Dara dan Angin diselamatkan oleh Elang. Sosok Elang yang misterius membuat Dara tidak mempercayai Elang. Dara memberitahu Angin untuk mencari Naga Putih untuk berlatih jurus tongkat emas melingkar bumi
19	Biru dan Gerhana mendatangi Padepokan Sayap Merah untuk memberi kabar duka atas kematian Cempaka, serta memfitnah Dara dan Angin sebagai pelakunya. Biru dan Gerhana bergabung dengan Padepokan Sayap Merah



<i>Scene</i>	<b>Keterangan</b>
20	Ketua Padepokan Sayap Merah yang terhasut Biru mengutus murid-muridnya untuk menyebarkan informasi mengenai hadiah yang besar bagi siapa saja yang berhasil menemukan Dara dan Angin
21	Upacara Pemakaman Cempaka
22	Dara berbaur dengan warga desa ditempat Elang tinggal
23	Murid-murid Padepokan Sayap Merah menyebarkan poster buronan Dara dan Angin
24	Angin mengobati Dara dengan tenaga dalam
25	Biru dan Gerhana membantu mengajari murid-murid Padepokan Sayap Merah berlatih silat
26	Dara mulai berlatih silat ringan
27	Gerhana meracuni Ketua Padepokan Sayap Merah
28	Dara sudah akrab dengan warga desa tempat Elang tinggal
29	Dara tidak sengaja bertemu Elang ketika di sungai
30	Dara berbicara dengan Elang
31	Dara gelisah ketika hendak tidur
32	Dara dan Angin memutuskan untuk pergi dari desa mencari Naga Putih tetapi dihentikan Elang yang mengatakan mengetahui keberadaan Naga Putih dan bersedia mengantarkan Dara dan Angin setelah menyelesaikan urusannya.
33	Dara memperhatikan Elang ketika meninggalkan rumah
34	Dara yang belum sepenuhnya mempercayai Elang memutuskan mengikuti Elang dari kejauhan
35	Dara mengikuti Elang hingga sampai pada sebuah pondok dengan banyak pengawal dan banyak harta kekayaan. Pemilik pondok terlihat takut dan segera membawa uangnya masuk ke dalam pondok ketika salah seorang pengawal memberitahukan tentang kedatangan Elang. Dara tetap mengamati Elang hingga akhirnya tahu jika Elang ternyata merupakan seorang penagih hutang.
36	Dara tetap mengikuti Elang hingga ke sebuah desa yang terlihat seperti pasar. Dara akhirnya mengetahui jika Elang disewa seseorang untuk menagih hutang dan mendapat imbalan atas jasanya.
37	Dara melihat poster buronan dirinya dan Angin. Dara segera pergi dari tempat itu namun ada seseorang yang curiga padanya
38	Dara dan Angin meninggalkan desa tetapi di tengah perjalanan mereka melihat sekelompok orang berkuda kearah desa. Dara berniat menolong penduduk desa tetapi dihentikan oleh Angin
39	Angin melawan para pemburu hadiah seorang diri. Angin terpaksa menghentikan perlawanan ketika salah seorang pemburu hadiah mengancam akan melukai penduduk desa.

<i>Scene</i>	<b>Keterangan</b>
40	Para penduduk desa berkemas untuk meninggalkan desa. Dara yang terbebas dari totokan Angin meminta maaf pada salah satu penduduk desa dan bertanya mengenai Angin yang telah menjadi tawanan Biru dan menginginkan nyawa Angin untuk ditukar dengan tongkat emas
41	Dara berencana menyelamatkan Angin. Elang berusaha menghentikan Dara, namun Dara tidak menghiraukan peringatan Elang dan tetap pergi
42	Biru menceritakan kekecewaannya terhadap Cempaka kepada Angin. Biru membujuk Angin untuk mengatakan dimana Dara dengan menjanjikan tempat yang terhormat disisinya. Pendirian Angin tetap teguh dan tidak berkata apapun kepada Biru
43	Elang menemui sosok misterius untuk meminta nasihat tentang keinginannya membantu Dara membebaskan Angin, namun Elang diingatkan tentang janjinya oleh sosok misterius tersebut untuk tidak ikut campur dalam masalah perguruan tongkat emas
44	Dara mendatangi pondok yang dulu digunakan Cempaka untuk membesarkan dan mengajarnya ilmu silat dengan tujuan menukar tongkat emas dengan Angin.
45	Biru yang telah mendapatkan tongkat emas merasa kurang puas dan mengejar Dara dan Angin yang melarikan diri.
46	Dara dan Angin masuk kedalam hutan untuk menghilangkan jejak dan bersembunyi. Ketika bersembunyi, Angin menotok tubuh Dara hingga tak bisa bergerak dan bersuara. Angin melawan Biru dan Gerhana seorang diri
47	Elang bersama warga desa melakukan perjalanan untuk mengungsi
48	Biru dan Gerhana menghadap Ketua Padepokan Sayap Merah untuk memberitahu jika Biru telah mendapatkan tongkat emas. Ketua Sayap Merah memerintahkan Biru untuk tetap mencari Dara
49	Elang bersama warga desa melakukan perjalanan untuk mengungsi
50	Dara yang telah terbebas dari totokan Angin berusaha mencari keberadaan Angin. Dara akhirnya menemukan Angin tetapi dengan kondisi sudah tidak bernyawa
51	Dara membawa jasad Angin melewati padang rumput yang luas
52	Elang bersama warga desa melakukan perjalanan untuk mengungsi
53	Dara membawa jasad Angin melewati padang rumput yang luas
54	Elang bersama warga desa melakukan perjalanan untuk mengungsi
55	Elang dan penduduk desa mendapatkan tempat baru untuk tinggal sementara dengan mendirikan tenda
56	Dara menguburkan Angin
57	Dara sendirian ditempat terbuka dengan kesedihan hatinya
58	Ketua Padepokan Sayap Merah yang sekarat menunjuk Biru sebagai ketua padepokan pengganti dirinya.

<i>Scene</i>	<b>Keterangan</b>
59	<i>Timelapse</i> pemandangan sebagai simbol waktu yang telah berjalan cukup lama
60	Biru menjadi pemimpin Padepokan Sayap Merah dan mengganti nama Padepokan Sayap Merah menjadi Padepokan Tongkat Emas. Biru tidak menghiraukan Dewan Bumi Persilatan dan menganggap Perguruan Tongkat Emas yang tertinggi
61	Biru meletakkan tongkat emas
62	Dara yang putus asa karena merasa tidak punya siapa-siapa lagi memutuskan mendatangi sebuah tempat yang kemungkinan Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru. Belum sempat melakukan apa yang menjadi tujuannya, Dara disekap seseorang dari belakang
63	Orang yang menangkap Dara ternyata adalah Elang yang menyelamatkan Dara dari tindakan cerobohnya. Elang membawa Dara ketempat mengungsi warga desa. Elang menceritakan mengenai latar belakang Elang yang merupakan anak kandung dari Cempaka dan Naga Putih
64	<i>Flashback</i> Naga Putih yang mengundurkan diri dari dunia persilatan, Cempaka tetap melanjutkan kewajibannya memimpin Padepokan Tongkat Emas. Cempaka dan Naga Putih diperintahkan oleh guru mereka untuk masing-masing menurunkan jurus berpasangan tongkat emas kepada minimal dua murid.
65	<i>Flashback</i> Cempaka melahirkan Elang. Cempaka lebih memilih untuk melanjutkan kewajibannya memimpin Padepokan Tongkat Emas dan mengabaikan anaknya dan Naga Putih. Naga Putih meminta Cempaka untuk bersumpah untuk tidak mencari anaknya dan dirinya. Naga putih juga bersumpah untuk tidak mencampuri urusan Cempaka
66	Dara mengetahui jika ternyata Elang merupakan anak Cempaka dan Naga putih, yang merupakan pewaris jurus terakhir tongkat emas. Dara meminta untuk menjadi murid Elang untuk melengkapi semua jurus tongkat emas demi membalas kematian Cempaka dan Angin
67	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
68	Keberadaan Biru ditakuti oleh penduduk dan dunia persilatan
69	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
70	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
71	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
72	Biru menyiksa orang-orang yang menentang kehendaknya
73	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
74	Biru menyiksa orang-orang yang menentang kehendaknya
75	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
76	Biru menyiksa orang-orang yang menentang kehendaknya
77	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas



<i>Scene</i>	<b>Keterangan</b>
78	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas
79	Elang memberitahu Dara jika jurus-jurus dasar Dara sudah cukup, dan akan segera berlatih jurus tongkat emas melingkar bumi
80	Elang memperhatikan Dara yang berbaur dengan warga
81	Dara dan Elang berlatih jurus tongkat emas melingkar bumi
82	Dewan Bumi Persilatan mengadakan rapat mengenai masalah Biru yang mengakibatkan dunia persilatan dalam masa yang suram. Mereka memutuskan untuk mengirim utusan lagi untuk mencoba membunuh Biru
83	Biru menangkap orang yang dikirim untuk membunuhnya dan memberi pengumuman kepada warga desa mengenai akibat dari tindakan bodoh karena menentanginya
84	Biru merasa frustrasi karena tidak mampu mengeluarkan kekuatan sejati dari tongkat emas
85	Gerhana menenangkan Biru yang merasa salah mengambil keputusan karena membunuh Cempaka tanpa mengetahui rahasia dari jurus tongkat emas. Biru curiga para datuk sudah mengetahui masalah ini, Gerhana membujuk Biru untuk segera menghabisi para datuk dewan bumi persilatan
86	Anak buah Biru menyerang persembunyian Dewan Bumi Persilatan
87	Elang berbicara pada sosok misterius yang menjadi panutannya. Elang memberitahu sosok tersebut jika Dara telah siap. Elang mengingatkan jika pilihan Elang akan melanggar sumpahnya. Elang lebih memilih melanggar sumpahnya demi kepentingan orang banyak
88	Dara yang masih ragu seolah mendengar suara Cempaka ketika bermeditasi
89	Dara dan Elang bersiap menyerang Padepokan Tongkat Emas baru yang dipimpin Biru
90	Biru mendapatkan laporan dari muridnya jika ada dua perusuh yang tidak dikenal membuat keributan di Padepokannya. Biru menghadapi dua orang tersebut yang ternyata adalah Dara dan Elang. Dara menantang Biru dan Gerhana untuk melakukan pertarungan tanpa campur tangan siapa pun. Biru menyanggupi tantangan Dara. Pertarungan antar murid perguruan tongkat emas pun terjadi
91	Pertarungan berlanjut hingga sampai pada pondok yang dulu digunakan Cempaka untuk membesarkan dan melatih Biru, Gerhana, Dara dan Angin. Gerhana berhasil dibunuh oleh Dara dan Elang melalui serangan gabungan. Biru berhasil dibunuh menggunakan jurus sakti tongkat emas melingkar bumi
92	Dara menguburkan kedua kakak seperguruan yang mati ditangannya bersama dengan Elang



<i>Scene</i>	<b>Keterangan</b>
93	Dara kembali menempati pondok yang dulu digunakan Cempaka membesarkannya. Elang memutuskan untuk pergi meninggalkan Dara. Dara memutuskan untuk merawat anak dari Biru dan Gerhana
94	Elang berbicara pada seseorang yang selama ini menjadi panutannya. Orang tersebut ternyata Ketua Dewan Bumi Persilatan. Elang yang melanggar sumpahnya memutuskan menjalani hukumannya dengan berkelana
95	Dara melatih silat anak dari Biru dan Gerhana
96	Anak dari Biru dan Gerhana berlari hingga berhenti melihat Dara yang berlatih silat dari kejauhan
97	Anak dari Biru dan Gerhana dengan lihai melakukan gerakan silat